

Lernatelier: Projektdokumentation

Sanchez

Datum	Version	Änderung	Autor
25.08.2021	0.0.1	Start des Projektes	Sanchez
01.09.2021	0.0.2	Realisierung angefangen	Sanchez
08.09.2021	0.0.3	Hauptprogramm fertig	Sanchez
15.09.2021	0.0.4	Add-ons fertig	Sanchez
22.09.2021	1.0.0	Finale Version	Sanchez

1. Informieren

1.1 Ihr Projekt

Ein Programm programmieren, welches eine zufällige Zahl speichert, die ich erraten soll. Das Programm sollte mir auch Hinweise geben, ob meine Zahl zu klein oder zu gross ist. Sobald ich die Zahl erraten habe, sollte mir das Programm mitteilen, dass ich's geschafft habe.

1.2 Quellen

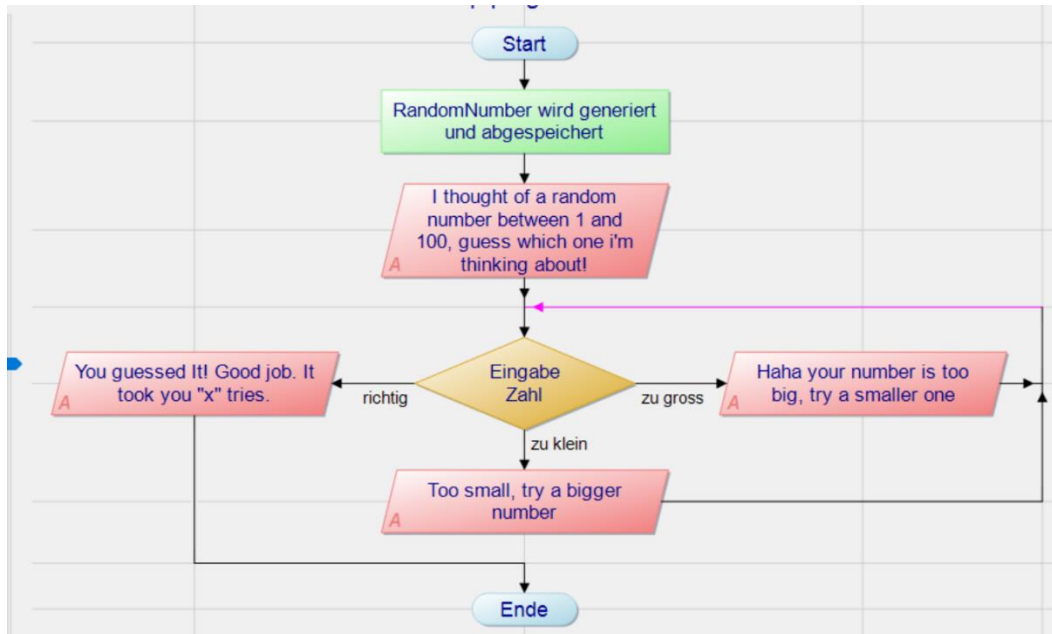
Youtube Video: <https://www.youtube.com/watch?v=tRfZMfkJ-yg>

Youtube Video 2: <https://www.youtube.com/watch?v=Qs2aDQq8yWc>

1.3 Anforderungen

Nummer	Muss / Kann?	Funktional? Qualität? Rand?	Beschreibung
1	Muss	Funktional	Der Computer speichert eine Zufallszahl zwischen 1 bis 100 als Geheimzahl.
2	Muss	Funktional	Der Benutzer kann Zahlen raten.
3	Muss	Funktional	Für jede der geratenen Zahlen gibt der Computer einen Hinweis aus: <ul style="list-style-type: none">a. Die geratene Zahl ist niedriger als die Geheimzahl.b. Die geratene Zahl ist grösser als die Geheimzahl.c. Die Geheimzahl wurde erraten.
4	Muss	Funktional	Wenn die Geheimzahl erraten wurde, soll die Anzahl der Rateversuche ausgegeben werden.
5	Muss	Funktional	Das Programm soll mit Fehleingaben umgehen oder sie vermeiden können.
6	Kann	Qualität	Wenn man mehr als 10 Versuche gebraucht hat, um die Zahl zu erraten, wird man zu einem YouTube Video geschickt, welches einem beim nächsten Mal helfen könnte (Microsoft Edge wird dafür benötigt).

1.4 Diagramme



1.5 Testfälle

Nummer	Voraussetzung	Eingabe	Erwartete Ausgabe
1.1	Programm ist in Visualstudio (C#) gestartet	Keine	Zufällige Zahl gespeichert "I thought of a random number between 1 and 100, guess which one i'm thinking about!"
2.1 2.2 2.3	^^	Zahl zwischen 1 und 100 eingeben	"Haha your number is too big, try a smaller one", "Too small, try a bigger number", "You guessed It! Good job."
3.1	^^	Richtige Zahl	Rateversuche angeben, angeben dass ich gewonnen habe "You guessed It! Good job." (und dann die Versuche)
4.1	^^	Etwas anderes als eine Zahl, z.B. die ausgeschriebene Zahl oder ein Wort	"Please enter numbers only"
5.1	^^	Mehr als 10 Versuche gebraucht, um die Zahl zu erraten.	Man wird zu einem YouTube Video geschickt (Microsoft Edge wird dafür benötigt.).

2. Planen

Nummer	Frist	Beschreibung	Zeit (geplant)
1	25.08.	Ich schaue mir Videos an und lerne C# besser zu benutzen	90min
2	01.09.	Ich erstelle einen PAP und fange an, das Programm zu programmieren.	120min
3	08.09.	Ich bin fertig mit dem Hauptprogramm und kann es ohne Fehlermeldungen benutzen.	90min
4	08.09.	Ich brainstorme Ideen für add-ons und setze sie um.	40min
5	22.09.	Ich teste das Programm, schreibe das Portfolio und beende das Projekt.	180min

3. Entscheiden

Ich habe mich entschieden, dass man zu einem YouTube Video weitergeleitet wird, wenn man mehr als 10 Versuche gebraucht hat.

4. Realisieren

Nummer	Frist	Beschreibung	Zeit (geplant)	Zeit (effektiv)
1	25.08.	Lernen C# besser zu benutzen.	90min	125min
2	01.09.	Ich erstelle einen PAP und fange an, das Programm zu programmieren.	120min	120min
3	08.09.	Ich bin fertig mit dem Hauptprogramm und kann es ohne Fehlermeldungen benutzen.	90min	105min
4	08.09.	Ich brainstorme Ideen für add-ons.	40min	45min
5	22.09.	Beenden des Projekts	180min	180min

5. Kontrollieren

5.1 Testprotokoll

Nummer	Datum	Resultat	Durchgeführt
1.1	22.09.	Ok	Sanchez
2.1	22.09.	Ok	Sanchez
2.2	22.09.	Ok	Sanchez
2.3	22.09.	Ok	Sanchez
3.1	22.09.	Ok	Sanchez
4.1	22.09.	Ok	Sanchez
5.1	22.09.	Ok	Sanchez

6. Auswerten

Das meiste ist sehr gut gelaufen, das Lernen, die Umsetzung und das Resultat. Ich fand die YouTube Videos, die ich geschaut habe, sehr nützlich. Was ich schwierig fand, war meine Kenntnisse richtig zu benutzen und all die Kommandos im richtigen Zusammenhang und in der richtigen Reihenfolge mit den anderen einzusetzen. Dies gelingt mir jedoch schlussendlich, worüber ich sehr froh bin.