Projektdokumentation

Röllin, Zumstein und Göhl

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Version** | **Änderung** | **Autor** |
|  | 0.0.1 | Erste Version | Zumstein |
| [Kurze Zusammenfassung dessen, was Sie erreicht haben.] | | | |
|  | 1.0.0 | Finale Version |  |

# Informieren

## Ihr Projekt

Wir haben das Projekt "Choose your own adventure" gewählt. «Choose your own adventure» sind Bücher, in denen Ihnen eine Situation geschildert und verschiedene Entscheidungsmöglichkeiten gezeigt werden. Wir erstellen eine Web Applikation mit der man so eine Geschichte durchspielen kann. Alle Daten werden in einer NoSQL Datenbank gespeuchert.

## Quellen

https://youtu.be/ofme2o29ngU

## Anforderungen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Muss / Kann?** | **Funktional? Qualität? Rand?** | **Beschreibung** |
| 1 | Muss | Rand | Es gibt eine Applikation |
| 2 | Kann | Rand | Die Applikation ist mit C# geschrieben. |
| 3 | Muss | Rand | Die Daten werden in einer NoSQL Datenbank gespeichert |
| 4 | Muss | Funktional | Es gibt eine Geschichte in der Applikation |
| 5 | Muss | Funktional | Es gibt verschiedene Wege die Geschichte zu spielen |
| 6 | Kann | Rand | Die NoSQL Datenbank ist von MongoDB |
| 7 | Kann | Rand | Die Applikation ist eine Konsolenanwendung |
| 8 | Kann | Rand | Der Code wurde in Visual Studio geschrieben |
| 9 | Kann | Funktional | Es gibt verschiedene Geschichtsenden |

## 1.4 Diagramme

[Fügen Sie hier Anwendungsfall-Diagramme etc. ein.]

## 1.5 Testfälle

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Vorbereitung** | **Eingabe** | **Erwartete Ausgabe** |
| 1.1 | Projekt ist abgeschlossen | Code runnen | Applikation öffnet sich |
| 2.1 | Applikation benutzt | Datenbank öffnen | NoSQL mit gespeicherte Daten öffnet sich |
| 3.1 | Projekt abgeschlossen | Applikation starten(code runnen) | Applikation mit einer Geschichte öffnet sich |
| 4.1 | Applikation geöffnet | Spielen | Mehrere Entscheidungsmöglichkeiten in der Geschichte |

# Planen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Frist** | **Beschreibung** | **Zeit (geplant)** |
| 1.1 | Abgabe | NoSQL Datenbanken kennenlernen | 90 Minuten |
| 2.1 | Abgabe | Applikation Entwickeln | 855 Minuten |
| 3.1 | Abgabe | Testen | 45 Minuten |
| TOTAL: 990 Minuten | | |  |

1. Entscheiden

[Dokumentieren Sie hier Entscheidungen in Bezug auf Ihre Anforderungen, die Sie getroffen haben.]

Wir haben diskutiert ob wir eine Konsolenanwendung machen wollen oder eine Web-Applikation. Schlussendlich haben wir uns dann für eine Konsolenanwendung entschieden.

1. Realisieren

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Datum** | **Beschreibung** | **Zeit (geplant)** | **Zeit (effektiv)** |
| 1.1 |  | NoSQL Datenbanken kennenlernen | 90 |  |
| 2.1 |  | Applikation entwickeln | 855 |  |
| 3.1 |  | Testen | 45 |  |

[Übernehmen Sie Ihre Planung aus 2., und tragen Sie nach, wie lang Sie effektiv zur Bearbeitung der jeweiligen Arbeitspakete benötigt haben.]

# Kontrollieren

## 5.1 Testprotokoll

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Datum** | **Resultat** | **Durchgeführt** |
|  |  |  | [Nachname] |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[Vergessen Sie Ihr Fazit nicht!]

## 5.2 Exploratives Testen

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Vorbereitung** | **Eingabe** | **Erwartete Ausgabe** | **Effektive Ausgabe** |
| A\* | Applikation gestartet, Benutzer wird nach Name gefragt | HansÜeli | Willkommen, HansÜeli | Programm bricht mit string parse-Error ab |
| … |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

\* Verwenden Sie hier Großbuchstaben (A, B, …), um die einzelnen Befunde zu nummerieren.

# Auswerten

[Listen Sie hier je mindestens einen Punkt, der gut gelaufen ist, und einen Punkt, der schlecht gelaufen ist – mit diesen starten Sie dann in Ihren Portfolio-Eintrag.]