

LA1500: Projektdokumentation

LoseForms
Göhl, Tuma, Röllin, Zumstein

Datum	Version	Änderung	Autor
	0.1.0	Erste Version	Göhl
	0.2.0	Zweite Version	Röllin
	0.3.0	Dritte Version	Tuma
	0.4.0	Vierte Version	Zumstein
	1.0.0	Projektabschluss	Göhl

1. Informieren

1.1 Ihr Projekt

Jump and Run, Münzen einsammeln und eine Türe öffnen um zu gewinnen.

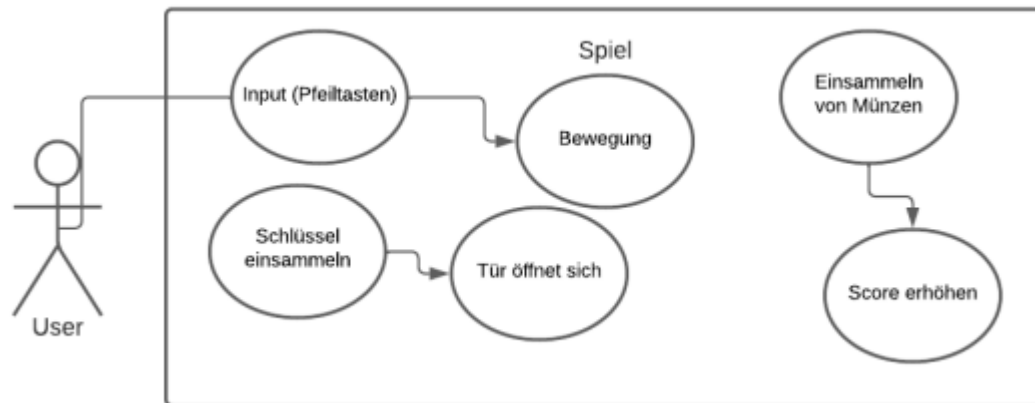
1.2 Quellen

https://youtu.be/yw_sn9DonH4

1.3 Anforderungen

Nummer	Muss / Kann?	Funktional? Qualität? Rand?	Beschreibung
1	Muss	Hintergrund	Bild
2	Muss	Charakter	Bild
3	Muss	Münze	Bild
4	Muss	Türe	Bild
5	Muss	Schlüssel	Bild
6	Muss	Plattformen	Bild
7	Muss	Charakter steuerbar	Mit Pfeiltasten steuerbar
8	Muss	Hintergrund bewegen	Bewegt sich mit Charakter mit
9	Muss	Charakter auf Plattformen stehen	Charakter kann auf den Plattformen stehen bleiben und fällt nicht hindurch
10	Muss	Score erhöhen	Bei Münzen einsammeln erhöht sich der score um 1
11	Muss	Türe öffnen	Türe öffnet sich wenn man den Schlüssel eingesammelt hat

1.4 Diagramme



1.5 Testfälle

Nummer	Voraussetzung	Eingabe	Erwartete Ausgabe
1.1	Spiel gestartet	-	Zusehen als Hintergrund
2.1	Spiel gestartet	-	Zusehen als Hintergrund
3.1	Spiel gestartet	-	Zusehen als Hintergrund
4.1	Spiel gestartet	-	Zusehen als Hintergrund
5.1	Spiel gestartet	-	Zusehen als Hintergrund
6.1	Spiel gestartet	-	Zusehen als Hintergrund
7.1	Spiel gestartet	Pfeil nach rechts	Charakter läuft nach rechts
7.2	Spiel gestartet	Pfeil nach links	Charakter läuft nach links
7.3	Spiel gestartet	Pfeil nach oben	Charakter springt
8.1	Spiel gestartet	Pfeil nach links oder rechts	Hintergrund bewegt sich nach links oder rechts
9.1	Spiel gestartet	Charakter springt auf Plattform	Steht auf Plattform
10.1	Spiel gestartet	Münze einsammeln	Score erhöht sich
11.1	Schlüssel eingesammelt	Schlüssel eingesammelt	Türe öffnet sich

2. Planen

Nummer	Frist	Beschreibung	Zeit (geplant)	Zeit (effektiv)
1.1		Bild ist gezeichnet	45min	
1.1		Bild ist im Code verwendet	45min	
1.1		Bild ist im Spiel zu sehen	45min	
2.1		Bild ist gezeichnet	45min	
2.1		Bild ist im Code verwendet	45min	
2.1		Bild ist im Spiel zu sehen	45min	
3.1		Bild ist gezeichnet	45min	
3.1		Bild ist im Code verwendet	45min	
3.1		Bild ist im Spiel zu sehen	45min	
4.1		Bild ist gezeichnet	45min	
4.1		Bild ist im Code verwendet	45min	
4.1		Bild ist im Spiel zu sehen	45min	
5.1		Bild ist gezeichnet	45min	
5.1		Bild ist im Code verwendet	45min	
5.1		Bild ist im Spiel zu sehen	45min	
6.1		Bild ist gezeichnet	45min	
6.1		Bild ist im Code verwendet	45min	
6.1		Bild ist im Spiel zu sehen	45min	
7.1		Movement nach rechts	45min	
7.2		Movement nach links	45min	
7.3		Springen	45min	
8.1		Hintergrund bewegt sich nach links oder rechts	45min	
8.1		Hintergrund bewegt sich nach links oder rechts	45min	
8.1		Hintergrund bewegt sich nach links oder rechts	45min	
9.1		Charakter kann auf Plattformen stehen	45min	
9.1		Charakter kann auf Plattformen stehen	45min	
9.1		Charakter kann auf Plattformen stehen	45min	
10.1		Münzen an einem festen Platz	45min	
10.1		Münzen einsammelbar	45min	
10.1		Eingesammelte Münzen erhöhen den Score	45min	
11.1		Schlüssel an einem festen Platz	45min	
11.1		Schlüssel einsammelbar	45min	
11.1		Türe öffnet sich wenn Schlüssel eingesammelt ist	45min	

3. Entscheiden

Cedric macht die Bilder

4. Realisieren

Nummer	Frist	Beschreibung	Zeit (geplant)	Zeit (effektiv)
1.1		Bild ist gezeichnet	45min	3h
1.1		Bild ist im Code verwendet	45min	45
1.1		Bild ist im Spiel zu sehen	45min	45
2.1		Bild ist gezeichnet	45min	45
2.1		Bild ist im Code verwendet	45min	45
2.1		Bild ist im Spiel zu sehen	45min	30
3.1		Bild ist gezeichnet	45min	30
3.1		Bild ist im Code verwendet	45min	45
3.1		Bild ist im Spiel zu sehen	45min	45
4.1		Bild ist gezeichnet	45min	30
4.1		Bild ist im Code verwendet	45min	45
4.1		Bild ist im Spiel zu sehen	45min	45
5.1		Bild ist gezeichnet	45min	45
5.1		Bild ist im Code verwendet	45min	30
5.1		Bild ist im Spiel zu sehen	45min	30
6.1		Bild ist gezeichnet	45min	45
6.1		Bild ist im Code verwendet	45min	45
6.1		Bild ist im Spiel zu sehen	45min	45
7.1		Movement nach rechts	45min	45
7.2		Movement nach links	45min	30
7.3		Springen	45min	30
8.1		Hintergrund bewegt sich nach links oder rechts	45min	45
8.1		Hintergrund bewegt sich nach links oder rechts	45min	45
8.1		Hintergrund bewegt sich nach links oder rechts	45min	45
9.1		Charakter kann auf Plattformen stehen	45min	30
9.1		Charakter kann auf Plattformen stehen	45min	30
9.1		Charakter kann auf Plattformen stehen	45min	45
10.1		Münzen an einem festen Platz	45min	45
10.1		Münzen einsammelbar	45min	45
10.1		Eingesammelte Münzen erhöhen den Score	45min	45
11.1		Schlüssel an einem festen Platz	45min	30
11.1		Schlüssel einsammelbar	45min	45
11.1		Türe öffnet sich wenn Schlüssel eingesammelt ist	45min	30

5. Kontrollieren

5.1 Testprotokoll

Nummer	Datum	Resultat	Durchgeführt
1.1	27.4.22	OK	Nathan Göhl
2.1	27.4.22	OK	Nathan Göhl
3.1	27.4.22	OK	Nathan Göhl
4.1	27.4.22	OK	Nathan Göhl
5.1	27.4.22	OK	Nathan Göhl
6.1	27.4.22	OK	Nathan Göhl
7.1	27.4.22	OK	Nathan Göhl
7.2	27.4.22	OK	Nathan Göhl
7.3	27.4.22	OK	Nathan Göhl
8.1	27.4.22	OK	Nathan Göhl
9.1	27.4.22	OK	Nathan Göhl
10.1	27.4.22	OK	Nathan Göhl
11.1	27.4.22	OK	Nathan Göhl

Fazit: All unsere Testfälle funktionieren erwartungsgemäss. Allerdings haben wir keine eigenen Bilder.

6. Auswerten

Gut gelaufen: das Coden an sich lief ziemlich flott.

Schlecht gelaufen: Die Dokumentation war bei uns oft ein Chaos, da wir uns gegenseitig oft nur die PDF-Version geschickt haben und dann irgendwie immer die

Link zum GitHub: <https://github.com/Shane-sama/LoseForms>