ILA\_0120: Projektdokumentation

Röllin Shane, Zumstein David, Ilic Vuk, Göhl Nathan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Version** | **Änderung** | **Autor** |
| 9.11.23 | 0.1.0 | Erste Version | Zumstein David |
| 16.11.23 | 0.2.0 | Zweite Version | Zumstein David |
| 23.11.23 | 0.3.0 | Dritte Version | Zumstein David |
| 30.11.23 | 0.4.0 | Vierte Version |  |
| 07.12.23 | 0.5.0 | Fünfte Version |  |
| 14.12.23 | 0.6.0 | Sechste Version |  |
| 21.12.23 | 1.0.0 | Projektschluss |  |

# Informieren

## Ihr Projekt

Unser Projekt ist eine ToDo-App geschrieben mit expo/react-native. Unser Ziel ist es damit unsere Kenntnisse in expo und react native zu erweitern und schon einige Anforderungen für due LB des Moduls 335 abzudecken wie einen Sensor und multiscreens einzubauen

## Anforderungen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Muss / Kann?** | **Funktional? Qualität? Rand?** | **Beschreibung** |
| 1 | Muss | Funktional | Es gibt ein 3 x 3 Feld |
| 2 | Muss | Funktional | Es existieren 2 Spieler |
| 3 | Muss | Rand | Das Programm ist in F# geschrieben |
| 4 | Muss | Rand | Das Programm ist als eine Konsolenanwendung in Visual Studio erstellt. |
| 5 | Muss | Funktional | 3 in einer Reihe führen zu einem Sieg |
| 6 | Muss | Funktional | Alle Felder ausgefühlt ohne 3 gleiche Zeichen in einer Reihe führt zu Unentschieden |
| 7 | Muss | Funktional | Fehleingaben werden gefangen |
| 8 | Muss | Funktional | Man kann auswählen an welchem Ort man sein Zeichen platzieren will |
| 9 | Kann | Funktional | Das Programm wird nach einem Spiel geschlossen |

## Testfälle

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Voraussetzung** | **Eingabe** | **Erwartete Ausgabe** |
| 1.1 | Programm gestartet | Auswahl vom Ort des Zeichens | An dem Ort wird das Zeichen platziert |
| 2.1 | Programm gestartet | - | Spielfeld wird angezeigt |
| 3.1 | Programm gestartet | Player 1 hat ausgewählt | Player 2 kann auswählen |
| 4.1 | Schon 2 gleiche Zeichen nebeneinander platziert | 3tes gleiche Zeichen neben den 2 platzieren | "Glückwunsch, Spieler - hat gewonnen" |
| 5.1 | Alle Felder bis auf eins ausgefüllt | letztes Feld ausfüllen | "Unentschieden" |
| 6.1 | Spiel gespielt | Enter-Taste | Programm schliesst sich |

1. Planen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Frist** | **Beschreibung** | **Zeit (geplant)** |
| 1.1 | 21.09.2023 | Spieler erstellen | 45 Minuten |
| 2.1 | 21.09.2023 | Funktionierendes Spielfeld Erstellen | 525 Minuten |
| 3.1 | 21.09.2023 | Gewinnfunktion | 600 Minuten |
| 4.1 | 21.09.2023 | Spieler wechseln | 120 Minuten |
| 5.1 | 21.09.2023 | Fehleingaben abfangen | 90 Minuten |
| 6.1 | 21.09.2023 | Eingabeaufforderung | 60 Minuten |
| 7.1 | 21.09.2023 | Spiellogik | 1'260 Minuten |
| **Total:** |  |  | **2'700 Minuten** |

1. Entscheiden

Das Projekt wird als Konsolenanwendung mit F# geschrieben.

1. Realisieren

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Frist** | **Beschreibung** | **Zeit (geplant)** | **Zeit (effektiv)** | **Hauptverantwortlicher** |
| 1.1 | 21.09.2023 | Spieler erstellen | 45m | 45m | Zumstein |
| 2.1 | 21.09.2023 | Funktionierendes Spielfeld Erstellen | 525m | 585m | Niklaus |
| 3.1 | 21.09.2023 | Gewinnfunktion | 600m | 540m | Zumstein |
| 4.1 | 21.09.2023 | Spieler wechseln | 120m | 100m | Niklaus |
| 5.1 | 21.09.2023 | Fehleingaben abfangen | 90m | 80m | Niklaus |
| 6.1 | 21.09.2023 | Eingabeaufforderung | 60m | 75m | Niklaus |
| 7.1 | 21.09.2023 | Spiellogik | 1'260m | 1'260m | Zumstein |
| **Total:** |  |  | 2'700m | **1'395 Minuten** |  |

1. Kontrollieren

## Testprotokoll

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Datum** | **Resultat** | **Durchgeführt** |
| 1.1 | 21.09.2023 | OK | Zumstein |
| 2.1 | 21.092023 | OK | Zumstein |
| 3.1 | 21.09.2023 | OK | Zumstein |
| 4.1 | 21.09.2023 | OK | Zumstein |
| 5.1 | 21.09.2023 | OK | Zumstein |
| 6.1 | 21.09.2023 | OK | Zumstein |

Fazit: Unser Programm ist funktionstüchtig.

1. Auswerten

Unser Projekt erfüllt alles was es muss und könnte so dem Kunden gegeben werden. Verbesserungsmöglichkeiten sind jedoch da.