

Projektdokumentation

Glückskeks / Petit-Sirigu, Zurkinden, Mesot, Vontobel

Datum	Version	Änderung	Autor
24.11.2021	0.0.1	Erste Version	Petit-Sirigu Zurkinden Mesot Vontobel
01.12.2021	0.0.2	Realisierung 1	
08.12.2021	0.0.3	Realisierung 2	
15.12.2021	0.0.4	Realisierung 3	
22.12.2021	0.0.5	Kontrollieren	

1. Informieren

1.1 Ihr Projekt

Unsere Gruppe hat das Projekt "Hütchenspiel" gewählt, weil wir das demokratisch so entschieden haben.

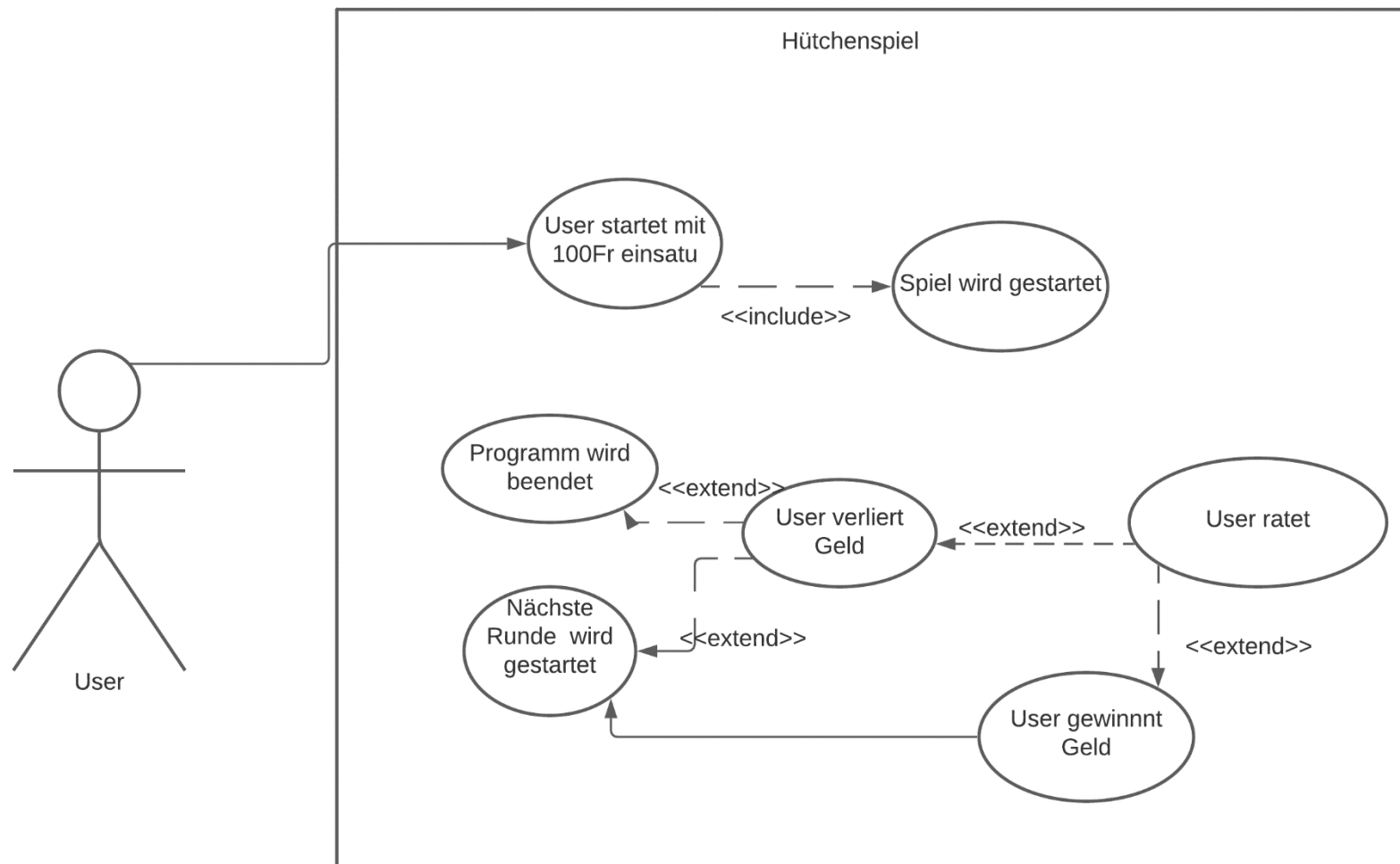
1.2 Quellen

Es sind noch keine quellen benötigt worden

1.3 Anforderungen

Nummer	Muss / Kann?	Funktional? Qualität? Rand?	Beschreibung
1.	Kann	Qualität	Die Spielregeln werden vor Beginn des Spiels angezeigt
2.	Muss	Funktional	Das Programm zeigt drei Hütchen an, unter einem dieser Hüte ist Geld versteckt
3.	Muss	Funktional	Der Benutzer soll ein Hütchen aufdecken können
4.	Muss	Funktional	Das richtige Hütchen wurde gewählt: Das Geld unter dem Hut wird aufs Spielkonto geladen
5.	Muss	Funktional	Das falsche Hütchen wurde gewählt: Das Geld, welches eingesetzt wurde (10CHF) werden abgezogen
6.	Kann	Qualität	Nach jedem ersten richtig geratenen Versuch, erhöht sich der Betrag unter dem Hütchen
7.	Muss	Funktional	Jede Auswahl kostet dem Benutzer 10 CHF
8.	Muss	Funktional	Der Benutzer startet mit 100 CHF
9.	Kann	Qualität	Bevor das Spiel beendet wird, wird dem Programm gesagt, dass er/sie kein Geld mehr hat zum Weiterspielen
10.	Kann	Funktional	Das Spiel ist beendet, wenn der Spieler kein Geld mehr hat
11.	Kann	Qualität	Der Benutzer kann das Spiel wiederholen

1.4 Diagramme



1.5 Testfälle

Nummer	Vorbereitung	Eingabe	Erwartete Ausgabe
1.1	Programm gestartet	Keine	Erklärung der Spielregeln
2.1	Spielregeln wurden erklärt	Keine	Deri Hütchen werden angezeigt
2.2	Hütchen wurden angezeigt	Keine	Unter den Hütchen ist Geld versteckt
3.1	Hütchen wurden angezeigt	Auf ein Hütchen klicken	Das versteckte unter dem Hut zeigt sich
4.1	Hütchen wurden angezeigt	Auf ein Hütchen klicken	Richtig geraten: Der versteckte Betrag wird auf das Spielkonto aufgeladen
5.1	Hut angeklickt	Keine	Falsch geraten: 10 CHF werden vom Spielkonto abgezogen
6.1	Mehrmals hintereinander richtig geraten	Auf Hüte klicken	Der Geldbetrag unter dem Hut wird grösser
7.1	Hütchen wurden angezeigt	Auf Hüte klicken	Jeder "Klick" kostet 10 CHF
8.1	Programm gestartet	Keine	Der Benutzer hat 100 CHF auf dem Konto
9.1	Benutzer hat kein Geld mehr	Keine	Das Programm sagt, dass der/die Benutzer/in kein Geld mehr hat
10.1	Kein Geld mehr?	Keine	Das Spiel wird beendet
11.1	Benutzer hat kein Geld mehr Das Programm fragt, ob der/sie weiterspielen will	Ja	Das Spiel beginnt wieder von neu
11.2	Benutzer hat kein Geld mehr Das Programm fragt, ob der/sie weiterspielen will	Nein	Das Programm wird geschlossen

2. Planen

Jan Pascal Vontobel

Nummer	Frist	Beschreibung	Zeit (geplant)
1	01.12	Die Spielregeln werden vor Beginn des Spiels angezeigt	10'
2		Das Programm zeigt drei Hütchen an, unter einem dieser Hüte ist Geld versteckt	20'
3		Der Benutzer soll ein Hütchen aufdecken können	15'
TOTAL: 45'			

Julian James Zurkinden

Nummer	Frist	Beschreibung	Zeit (geplant)
4	01.12	Das richtige Hütchen wurde gewählt: Das Geld unter dem Hut wird aufs Spielkonto geladen	20'
5		Das falsche Hütchen wurde gewählt: Das Geld, welches eingesetzt wurde (10CHF) werden abgezogen	20'
TOTAL: 40'			

Michel Mesot

Nummer	Frist	Beschreibung	Zeit (geplant)
6	08.12	Unter dem Hut wird eine Zufallszahl zwischen 1 und 100 generiert	20'
7		Jede Auswahl kostet dem Benutzer 10 CHF	10'
8		Der Benutzer startet mit 100 CHF	15'
TOTAL: 45'			

Elisa Petit-Sirigu

Nummer	Frist	Beschreibung	Zeit (geplant)
9	15.12	Bevor das Spiel beendet wird, wird dem Programm gesagt, dass er/sie kein Geld mehr hat zum Weiterspielen	15'
10		Das Spiel ist beendet, wenn der Spieler kein Geld mehr hat.	20'
11		Der Benutzer kann das Spiel wiederholen	10'
TOTAL: 45'			

Nummer	Frist	Beschreibung	Zeit (geplant)
12	22.12	Die beiden Codes müssen zusammengesetzt werden.	60'
TOTAL: 60'			

3. Entscheiden

Wir mussten nichts entscheiden. Nur die Arbeitspakete einteilen

4. Realisieren

Nummer	Datum	Beschreibung	Zeit (geplant)	Zeit (effektiv)
1	01.12	Die Spielregeln werden vor Beginn des Spiels angezeigt	10'	10'
2	01.12	Das Programm zeigt drei Hütchen an, unter einem dieser Hüte ist Geld versteckt	20'	45'
3	01.12	Der Benutzer soll ein Hütchen aufdecken können	15'	15'
4	01.12	Das richtige Hütchen wurde gewählt: Das Geld unter dem Hut wird aufs Spielkonto geladen	20'	30'
5	01.12	Das falsche Hütchen wurde gewählt: Das Geld, welches eingesetzt wurde (10CHF) werden abgezogen	20'	10'
6	01.12	Unter dem Hut wird eine Zufallszahl zwischen 1 und 100 generiert	20'	10'
7	01.12	Jede Auswahl kostet dem Benutzer 10 CHF	10'	5'
8	01.12	Der Benutzer startet mit 100 CHF	15'	5'
9	08.12	Bevor das Spiel beendet wird, wird dem Programm gesagt, dass er/sie kein Geld mehr hat zum Weiterspielen	15'	5'
10	08.12	Das Spiel ist beendet, wenn der Spieler kein Geld mehr hat	20'	10'
11	22.21	Der Benutzer kann das Spiel wiederholen	10'	30'
12	15.12	Die Forms werden verbunden	45'	120'

5. Kontrollieren

5.1 Testprotokoll

Nummer	Datum	Resultat	Durchgeführt
1	22.12.2021	OK	Elisa Petit-Sirigu
2	22.12.2021	OK	
3	22.21.2021	OK	
4	22.21.2021	OK	
5	22.21.2021	OK	
6	22.21.2021	OK	
7	22.21.2021	OK	
8	22.21.2021	OK	
9	22.21.2021	OK	
10	22.21.2021	OK	
11	22.21.2021	NOK- Wir haben das nicht geschafft	
12	22.21.2021	OK	

Wir haben konnten nicht alle Anforderungen erfüllen und hatten in verschiedenen Bereichen Schwierigkeiten. Schlussendlich hatten wir dann auch keine Zeit mehr, um das Programm zu vervollständigen.

6. Auswerten