Projektdokumentation

Vontobel, Zurkinden

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Version** | **Änderung** | **Autor** |
| 04.11.22 | 0.0.1 | Informieren | Vontobel, Zurkinden |
| 11.11.22 |  | Realisieren | Vontobel, Zurkinden |
| 18.11.22 |  | Realisieren | Vontobel, Zurkinden |
| 25.11.22 |  | Realisieren | Vontobel, Zurkinden |
| 02.12.22 |  | Realisieren | Vontobel, Zurkinden |
| 09.12.22 |  | Realisieren | Vontobel, Zurkinden |
|  | | | |
|  | 1.0.0 | Finale Version | Vontobel, Zurkinden |

# Informieren

## Ihr Projekt

In Unserem Projekt haben wir eine Website mit Java Script erstellt. Die Website stellt Fragen. Wenn man diese richtig Beantwortet bekommt man Punkte. Falls man sie Falsch beantwortet, hat man verloren und der Score wird angezeigt.

## Quellen

[How to Make a Quiz App using HTML CSS Javascript - Vanilla Javascript Project for Beginners Tutorial - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=f4fB9Xg2JEY&t=1228s)

## Anforderungen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Muss / Kann?** | **Funktional? Qualität? Rand?** | **Beschreibung** |
| 1 | Muss | Funktional | Das Spiel zeigt eine Frage an |
| 2 | Muss | Funktional | Das Spiel kann Antwort Möglichkeiten Anzeigen |
| 3 | Muss | Funktional | Der Benutzer kann eine Antwort anklicken |
| 4 | Muss | Funktional | Bei richtiger Antwort springt das Spiel zur nächsten Frage |
| 5 | Muss | Funktional | Bei falscher Antwort wird das Spiel beendet |
| 6 | Kann | Qualität | Score wird nach dem Beenden ausgegeben |

## 1.4 Diagramme

## 1.5 Testfälle

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Vorbereitung** | **Eingabe** | **Erwartete Ausgabe** |
| 1 | Programm ist gestartet | New Game | Fragen mit Antwortmöglichkeiten |
| 2 | Fragen und Antwortmöglichkeiten wird angezeigt. | Richtige Antwort auswählen | Punkte werden erhöht und die nächste Frage wird angezeigt |
| 3 | Fragen und Antwortmöglichkeiten wird angezeigt. | Falsche Antwort auswählen | Spiel wird beendet und Score wird angezeigt |
| 4 | Spiel ist beendet | Beliebiger Name | Wenn top 5, dann wird Name und Punktanzahl angezeigt. |
| 5 | Spieler befindet sich auf der Endpage | Play again | Neue Runde wird gestartet |

1. Planen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Frist** | **Beschreibung** | **Zeit (geplant)** |
| 1 | 11.11.22 | Das Programm kann Fragen anzeigen und Antwortmöglichkeiten anzeigen | 180min |
| 1.1 | 18.11.22 | Das Programm kann Fragen anzeigen und Antwortmöglichkeiten anzeigen | 90min |
| 2.0 | 18.11.22 | Der Benutzer kann eine Antwort anklicken und das Programm erkennt richtige und Falsche eingaben. | 90min |
| 2.1 | 25.11.22 | Der Benutzer kann eine Antwort anklicken und das Programm erkennt richtige und Falsche eingaben. | 180min |
| 3 | 02.11.22 | Score wird beim Beenden ausgegeben, man kann seinen Score speichern | 60min |
| TOTAL: | | | 600min |

1. Entscheiden
2. Realisieren

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Datum** | **Beschreibung** | **Zeit (geplant)** | **Zeit (effektiv)** |
| 1 | 11.11.22 | Das Programm kann Fragen anzeigen und Antwortmöglichkeiten anzeigen | 180min | 230min |
| 1.1 | 18.11.22 | Das Programm kann Fragen anzeigen und Antwortmöglichkeiten anzeigen | 90min | 120min |
| 2.0 | 18.11.22 | Der Benutzer kann eine Antwort anklicken und das Programm erkennt richtige und Falsche eingaben. | 90min | 120min |
| 2.1 | 25.11.22 | Der Benutzer kann eine Antwort anklicken und das Programm erkennt richtige und Falsche eingaben. | 180min | 280min |
| 3 | 02.11.22 | Score wird beim Beenden ausgegeben, man kann seinen Score speichern | 60min | 100min |

1. Kontrollieren

## **Testprotokoll**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Datum** | **Resultat** | **Durchgeführt** |
| 1 | **09.11.22** | **OK** | Vontobel |
| 2 | **09.11.22** | **OK** | Zurkinden |
| 3 | **09.11.22** | **OK** | Vontobel |
| 4 | **09.11.22** | **OK** | Zurkinden |
| 5 | **09.11.22** | **OK** | Vontobel/Zurkinden |

1. Auswerten

Das Programm läuft fehlerfrei, die Arbeit ist ohne grosse Schwierigkeiten verlaufen.