

Lernatelier: Projektdokumentation

Gsell

Datum	Version	Änderung	Autor
25.08.2021	0.0.1	Grundgerüst des Spiels programmiert	Gsell
01.09.2021	0.0.2	Weitere Verbesserungen vorgenommen	Gsell
08.09.2021	0.0.3	Zusätzliche Funktionen implementiert	Gsell
15.09.2021	0.0.4	Easter Eggs eingebaut	Gsell
22.09.2021	1.0.0	Finale Version	Gsell

1. Informieren

1.1 Ihr Projekt

Mein Projekt ist ein Spiel in welchem man eine Zahl von 1-100 erraten muss.

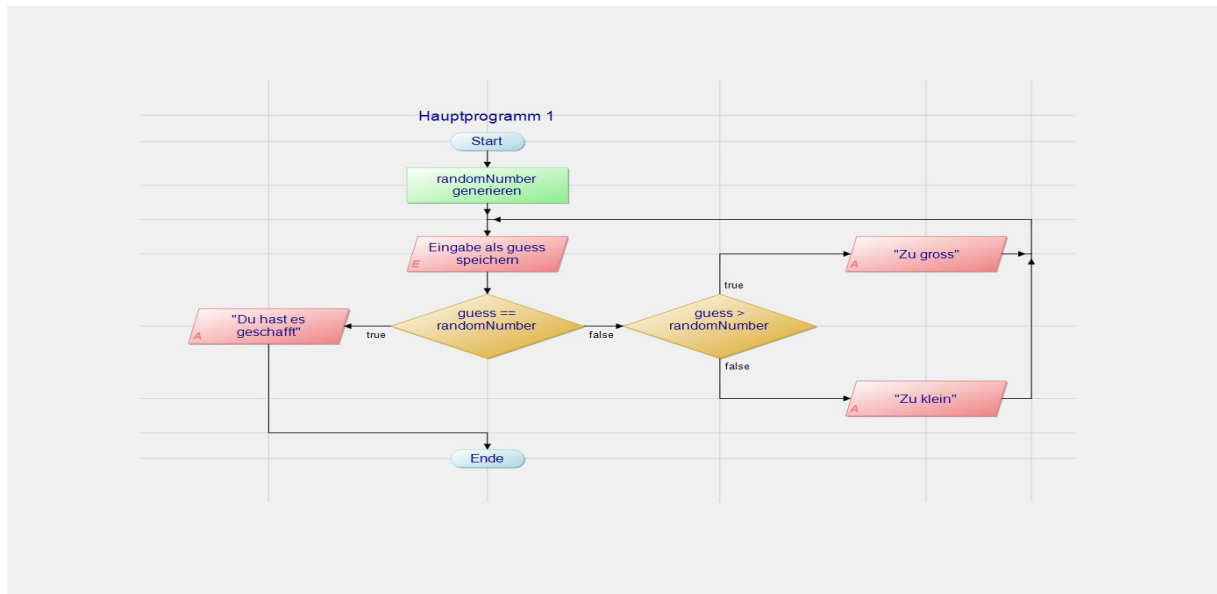
1.2 Quellen

<https://stackoverflow.com/questions/50634942/user-types-string-instead-of-int-crashes-console>

1.3 Anforderungen

Nummer	Muss / Kann?	Funktional? Qualität? Rand?	Beschreibung
1	Muss	Funktional	Eine Begrüssung, wenn das Programm gestartet wird.
2	Muss	Funktional	Benutzer soll eine Zahl tippen können.
3	Muss	Funktional	Zahl soll abgeglichen werden mit Rückgabe
4	Muss	Funktional	Angezeigt werden, ob der Benutzer gewonnen hat.
5	Muss	Funktional	Nicht abstürzen, wenn die Eingabe nicht gültig ist.
6	Kann	Qualität	Wenn man gewonnen oder verloren hat, soll man neustarten können, ohne das Programm neu zu starten.

1.4 Diagramme



1.5 Testfälle

Nummer	Voraussetzung	Eingabe	Erwartete Ausgabe
2.1	Benutzer hat auf Start gedrückt	Begrüssung angesehen, Space gedrückt	Das Eingabefeld erscheint
3.1	Hat die Begrüssung durchlaufen	Zahl eingeben und Enter drücken.	Programm zeigt an, ob man gewonnen hat.
4.1	Benutzer wiess die richtige Zahl.	Richtige Zahl tippen	Anzeige erscheint, ob man gewonnen hat.
5.1	Benutzer gibt eine Fließkommazahl ein	Anstatt 5, 5.0 eingeben	Es soll eine Fehlermeldung erscheinen.
6.1	Das Spiel gewinnen	Die neustart-Taste zu drücken	Das Spiel fängt von vorne an
6.2	Das Spiel verlieren	Die neustart-Taste zu drücken	Das Spiel fängt von vorne an

2. Planen

Nummer	Frist	Beschreibung	Zeit (geplant)
1, 2, 3, 4	01.09.2021	Grundgerüst des Spiels abschliessen	3 Lektionen
5	08.09.2021	Abstürzen bei falscher Eingabe verhindern	3 Lektionen
6	08.09.2021	Neustart Funktion einbauen	3 Lektionen
7	15.09.2021	Easter Eggs einbauen	3 Lektionen

3. Entscheiden

- Die Konsole wird nach jeder Eingabe geleert.
- Das Projekt wurde in verschiedene Methoden aufgeteilt.

4. Realisieren

Nummer	Frist	Beschreibung	Zeit (geplant)	Zeit (effektiv)
1.1, 2.1, 3.1, 4.1	1.9.2021	Das Grundlegende Spiel im Rohbau programmiert. (Noch keine ausführlichen Nachrichten)	3 Lektionen	4 Lektionen
5.1	8.9.2021	Das Programm soll damit umgehen können, wenn es eine ungültige Eingabe ist.	3 Lektionen	2 Lektionen
6.1	8.9.2021	Nachdem man Verloren oder gewonnen hat fragt das Spiel, ob man neustarten will.	2 Lektionen	2 Lektionen

5. Kontrollieren

5.1 Testprotokoll

Nummer	Datum	Resultat	Durchgeführt
2.1	22.09.2021	Ok	Gsell
3.1	22.09.2021	Ok	Gsell
4.1	22.09.2021	Ok	Gsell
5.1	22.09.2021	Ok	Gsell
6.1	22.09.2021	Ok	Gsell
6.2	22.09.2021	Ok	Gsell

Die Tests waren so weit erfolgreich. Alles geplante funktioniert so wie es sollte.

6. Auswerten

Gut gelaufen:

- Ich habe einen übersichtlichen Code geschrieben.

Schlecht gelaufen:

- Ich habe zum Teil für sehr einfache Probleme lange gebraucht um sie zu erkennen und zu lösen.