ProjektDokumentation

Levin Gsell, Elvis Bruhin, Thikal Vincent Robert, Antonio Neuweiler

Berufsfachschule Baden

LA1302

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Autor | Bemerkung |
| 04.11.22 | 0.1.0 | Levin Gsell | Keine |
| 11.11.22 | 0.2.0 | Levin Gsell | Keine |
| 18.11.22 | 0.3.0 | Thikal Vincent Robert | Keine |
| 25.11.22 | 0.4.0 | Elvis Bruhin | Keine |
| 02.12.22 | 0.5.0 | Levin Gsell | Keine |
| 09.12.22 | 1.0.0 | Alle zusammen | Keine |

# Anforderungen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | FUNKTIONAL | Die Webseite soll die Daten von einer API beziehen. |
| 2 | FUNKTIONAL | Man soll ein Template auf der Hauptseite aussuchen können. |
| 3 | FUNKTIONAL | Die verschiedenen Seiten sollen mit Hilfe eines Routers gelöst werden. |
| 4 | FUNKTIONAL | Die verschiedenen Routes werden dynamisch basierend auf der Anzahl der Templates generiert. |
| 5 | FUNKTIONAL | Wenn man auf ein Template klickt, wird man auf die jeweilige Unterseite weitergeleitet. |
| 6 | FUNKTIONAL | Man soll bei dem Template den oberen und unteren Text festlegen können. |
| 7 | FUNKTIONAL | Der Absenden Button schickt einen Request an die API, welche das Meme generiert und zurückschickt. |
| 8 | FUNKTIONAL | Ist das Meme generiert, kann man unten auf „Create another“ klicken und man wird wieder auf die Startseite weitergeleitet. |
| 9 | RAND | Das Styling soll mit SCSS umgesetzt werden. |

# Entscheiden

Für die Webseite soll die ImgFlip API verwendet werden. <https://imgflip.com/api>

# Testfallspezifikationen

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Nummer | Nummer Anforderung | Voraussetzung | Eingabe | Erwartete Ausgabe |
| 1.1 | 1 | Das Programm läuft | - | Keine 🡪 Der Computer generiert und speichert eine zufällige Zahl |
| 2.1 | 2 | Das Programm läuft | 50 | Das Programm wird beendet. |
| 3.1 | 3a | Die zufällige Zahl wird ersichtlich beim starten des Programmes. Z.B 40 | 30 | Guess Higher |
| 3.2 | 3b | Die zufällige Zahl wird ersichtlich beim starten des Programmes. Z.B 40 | 50 | Guess Lower |
| 3.3 | 3c | Die zufällige Zahl wird ersichtlich beim starten des Programmes. Z.B 40 | 40 | The secret number has been guessed |
| 4.1 | 4 | Die zufällige Zahl wird ersichtlich beim starten des Programmes. Z.B 40 | 30 40 | Trys: 2 |
| 5.1 | 5 | Das Programm läuft | 102 | Wrong Input |
| 6.1 | 6a | Die zufällige Zahl wird ersichtlich beim starten des Programmes. Z.B 40 | 40 | The secret number has been guessed |
| 6.2 | 6b | Die zufällige Zahl wird ersichtlich beim starten des Programmes. Z.B 40 | 41 | Guess Lower |
| 6.3 | 6c | Das Programm läuft | - | Guess your number |
| 7 | 7 | Die zufällige Zahl wurde geraten. Das System fragt, ob er nochmal spielen will. | y | Guess your number |

## Testprotokoll

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Nummer | Testfall NR. | Datum | Resultat | Durchgeführt |
| 1 | 1.1 | 02.09.22 | OK | Vincent Robert |
| 2 | 2.1 | 02.09.22 | OK | Vincent Robert |
| 3 | 3.1 | 02.09.22 | OK | Vincent Robert |
| 4 | 3.2 | 02.09.22 | OK | Vincent Robert |
| 5 | 3.3 | 02.09.22 | OK | Vincent Robert |
| 6 | 4.1 | 02.09.22 | OK | Vincent Robert |
| 7 | 5.1 | 02.09.22 | OK | Vincent Robert |
| 8 | 6.1 | 02.09.22 | OK | Vincent Robert |
| 9 | 6.2 | 02.09.22 | OK | Vincent Robert |
| 10 | 6.3 | 02.09.22 | OK | Vincent Robert |
| 11 | 7 | 02.09.22 | OK | Vincent Robert |

Das Programm läuft einwandfrei.