

Delphi 2022 Programmierpraktikum

Crosswise – von John Lienau [104923] Informationstechnischer Assistent 3. Semester



2. März 2022

PTL - Wedel

Feldstr. 143 22880 Wedel

Inhalt

[2 EscapeBot – by John Lienau 2](#_Toc85825847)

[2.1 Allgemeine Problemstellung 2](#_Toc85825848)

[3 Benutzerhandbuch 2](#_Toc85825849)

[3.1 Ablaufbedingungen 2](#_Toc85825850)

[3.2 Programminstallation 2](#_Toc85825851)

[3.3 Programmstart 2](#_Toc85825852)

[3.4 Bedienungsanleitung 2](#_Toc85825853)

[3.5 Fehlermeldungen 2](#_Toc85825854)

[3.6 Wiederanlaufbedingungen 2](#_Toc85825855)

[4 Programmierhandbuch 2](#_Toc85825856)

[4.1 Entwicklungskonfiguration 2](#_Toc85825857)

[4.2 Problemanalyse und Realisation 2](#_Toc85825858)

[4.3 Beschreibung grundlegender Datenstrukturen 2](#_Toc85825859)

[4.4 Programmorganisationsplan 2](#_Toc85825860)

[4.5 Programmtests 2](#_Toc85825861)

# EscapeBot – Das Spiel

Für weitere Informationen, bitte sich selbst in den Arsch treten. Danke für ihr Verständnis.

## Allgemeine Problemstellung

Ich mag nicht besonders der schreibe Typ zu sein, aber zu sagen sie sollen sich in den Arsch fisten geht natürlich sehr leicht.

Stellen sie sich vor: Sie wollen an ihrem Computer einige der für sie gestellten Aufgaben lösen. Nun fällt ihnen ein, dass sie überhaupt kein Interesse an der Arbeit haben.

Ihre Lösung? EscapeBot, dass perfekte Spiel für jedem der seinen Job als Programmierer, früher oder später, hassen wird.

# Benutzerhandbuch

Ein Buch welches sehr viele Informationen, über meine Hardware, bereitstellt.

## Ablaufbedingungen

## Programminstallation

## Programmstart

## Bedienungsanleitung

## Fehlermeldungen

## Wiederanlaufbedingungen

# Programmierhandbuch

Das Buch der Software-Entwickler. Gedankengänge, Planung und Umsetzung.

## Entwicklungskonfiguration

## Problemanalyse und Realisation

In der Anfangsphase wurden die grundlegenden Probleme und Anforderungen an das zu erstellende Programm analysiert. Hierbei sind wesentliche und markante Merkmale hervorgehoben worden, um diese anschließen in der Erstellungsphase als Anhaltspunkte anzusehen.

## Beschreibung grundlegender Datenstrukturen

Die Datei UMainTypeDefine.pas wird für die Grundlegenden Typen-Deklaration verwendet. Diese beinhalten als Beispiel das Zustandsarray TPlayerfieldsInventory, welches in der UMain.pas Unit verwendung für das Inventar des jeweiligen Spielers beinhalten.

## Programmorganisationsplan

## Programmtests