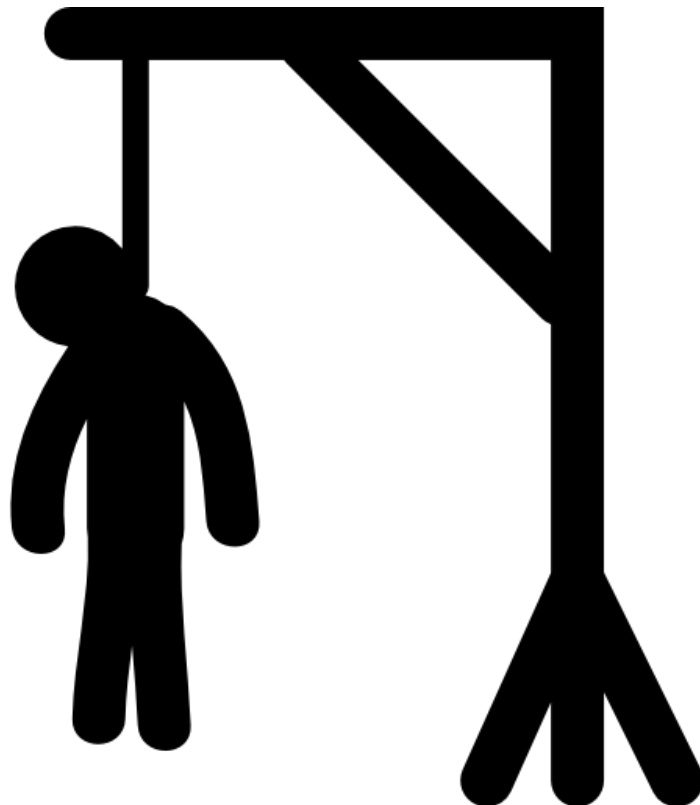




HANGMAN

Smolder, Huber & Bertschi



Hangman

Inhaltsverzeichnis

| | |
|----------------------------|----------|
| Idee | 2 |
| Diagramme | 3 |
| <i>Flussdiagramm</i> | <i>3</i> |
| <i>UseCase</i> | <i>3</i> |
| Testfälle | 4 |
| Gitrepo | 5 |

Hangman

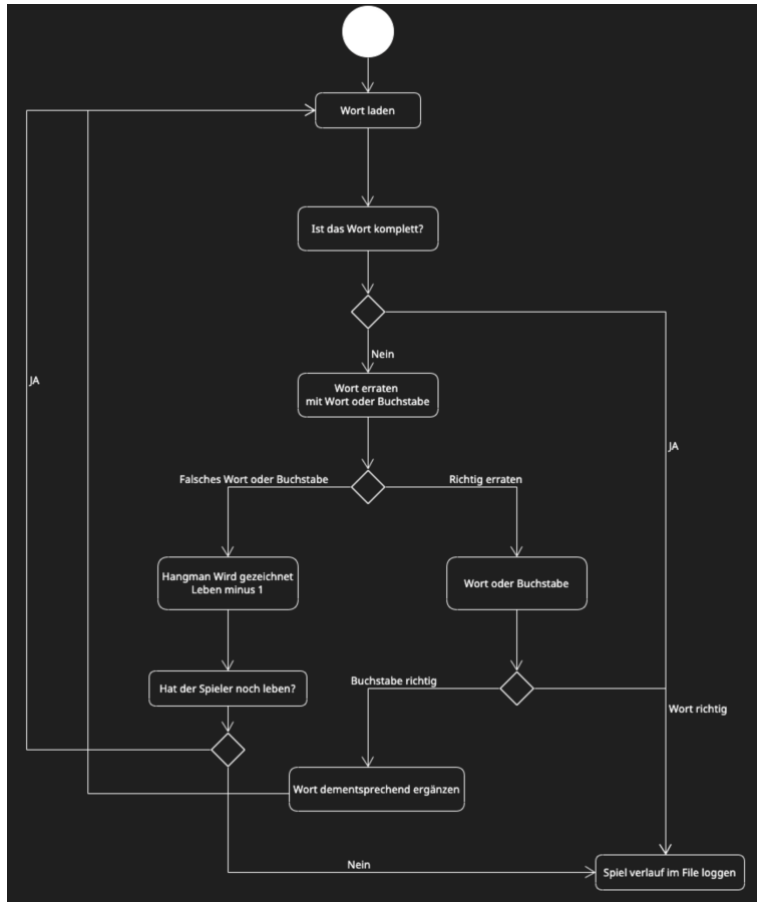
Idee

Wir alle kennen das Kindheitsspiel «Hangman». Mit unserem Projekt kann man das Spiel schliesslich jetzt auch in der Konsole spielen. Der Spieler wird über ein Wort befragt, wo er mit Buchstaben erraten muss. Der Spieler hat eine limitierte Anzahl Versuchen. Wenn der Spieler keine Versuche mehr hat, wird der Hangman vollständig gezeichnet, dass gleiche gilt, wenn der Spieler seine Vermutungen falsch liegen, dann ergibt sich ein Teil des Hangmannes. Die Applikation loggt das Wort, das Spiel Resultat und ein Bild vom erhaltenen Hangman.

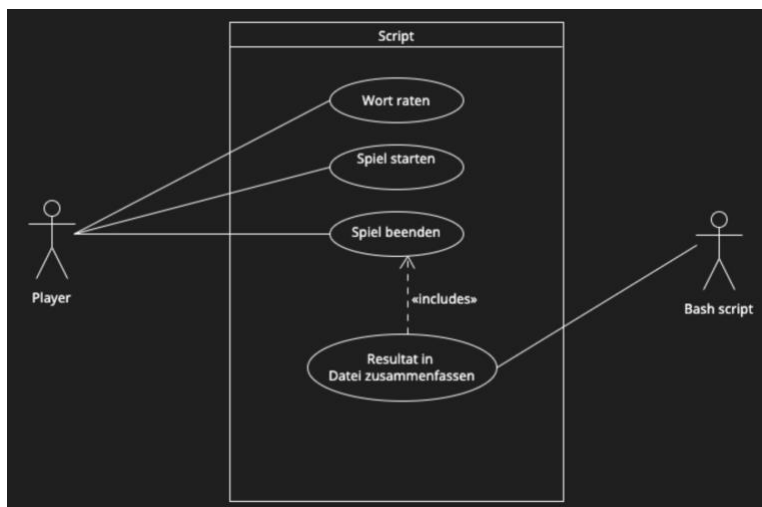
Hangman

Diagramme

Flussdiagramm



UseCase



Hangman

Testfälle

| Nummer | Beschreibung | Erwartetes Resultat | Resultat |
|--------|---|--|--|
| 1 | Es ist möglich, das Spiel zu Gewinnen. | Ein prompt welches angibt, dass man gewonnen hat und fragt, ob man weiterspielen möchte, mit der Option das Spiel zu beenden | Ja, es zeigt an, dass man gewonnen hat und fragt, ob man nochmals spielen will. |
| 2 | Es ist möglich zu Verlieren. | Das Skript gibt aus, dass der Spieler verloren hat. | Ja, es ist möglich zu verlieren, allerdings kann man dann nicht direkt weiterspielen, aufgrund der Winstreak. |
| 3 | Einzelne Buchstaben können eingegeben und geprüft werden. | Das Programm nimmt die Eingebenebuchstaben an und vergleicht die mit dem Wort, wo zu erraten ist. | Ja, es ist möglich einzelne Buchstaben zu testen. |
| 4 | Ganze Wörter können eingegeben und geprüft werden. | Das Programm nimmt das angegebene Wort an und vergleicht die mit dem Wort, wo zu erraten ist. | Ja, es ist möglich ganze Wörter zu testen, allerdings muss der erste Buchstabe gross sein und das komplette Wort stimmen, sonst wird es als Fehler gewertet. |
| 5 | Die Länge vom Wort wird in Strichen angezeigt. | Das Wort wird in der Konsole mit _ angegeben, welches auf Anzahl Buchstaben angibt. Es zeigt zudem auch, welche Buchstaben erraten worden sind und auch, wo sie sich im Wort befinden. | Ja, es werden die Striche angezeigt und auch die bereits erratenen Buchstaben. |
| 6 | Der Hangman wird gezeichnet. | Eine Ascii Zeichnung des Handmans wird angezeigt, je nachdem wieviel Leben der Benutzer hat. | Ja, der Hangman wird Schritt für Schritt gezeichnet. |
| 7 | Die Resultate werden einer Datei gespeichert. | Es wird eine Datei geloggt, wieviel Leben der Spieler brauchte | Ja, das Resultat wird in eine Datei gespeichert. |
| 8 | Die Winstreak wird anzeigt. | Am Schluss des Spiels, wird die Anzahl der Gewinne angezeigt, sprich die erratenen Wörter. | Die Streak wird in einer Datei angezeigt. |
| 9 | Der Usernamen kann eingegeben werden. | Am Anfang wird der Username nachgefragt, und im Rest der Applikation benutzt. | Ja, man kann am Anfang vom Spiel den Username eingeben. |
| 10 | Es werden bei jedem Durchgang zufällige Wörter benutzt. | Jedes Wort bei einem weiteren Durchgang ist anders. | Ja, es werden immer zufällige Wörter einer erstellten Datei benutzt. |
| 11 | Die Eingabe von Zahlen wird verboten | Der User wird neu Geprompted, wenn er eine Zahl eingibt(0-9) Regex. | Nein, dies wurde aus zeitlichen Gründen nicht umgesetzt. |

Hangman

Gitrepo

<https://github.com/YvesHuber/M122-Hangman>