

Lernatelier: Projektdokumentation

Alek Cvetkovski

Datum	Version	Änderung	Autor
24/08/2021	0.0.1	Erste Version	Cvetkovski
31/08/2021	0.0.2	Zweite Version	Cvetkovski
07/09/2021	0.0.3	Dritte Version	Cvetkovski
14/09/2021	0.0.4	Vierte Version	Cvetkovski
21/09/2021	1.0.0	Finale Version	Cvetkovski

1. Informieren

1.1 Ihr Projekt

-Ein Programm im C# erstellen, sodass das Programm eine Zufallszahl zwischen und mit 1 bis 100 als Geheimzahl speichert.

1.2 Quellen

-Visual C# 2015 – Grundlagen der Programmierung

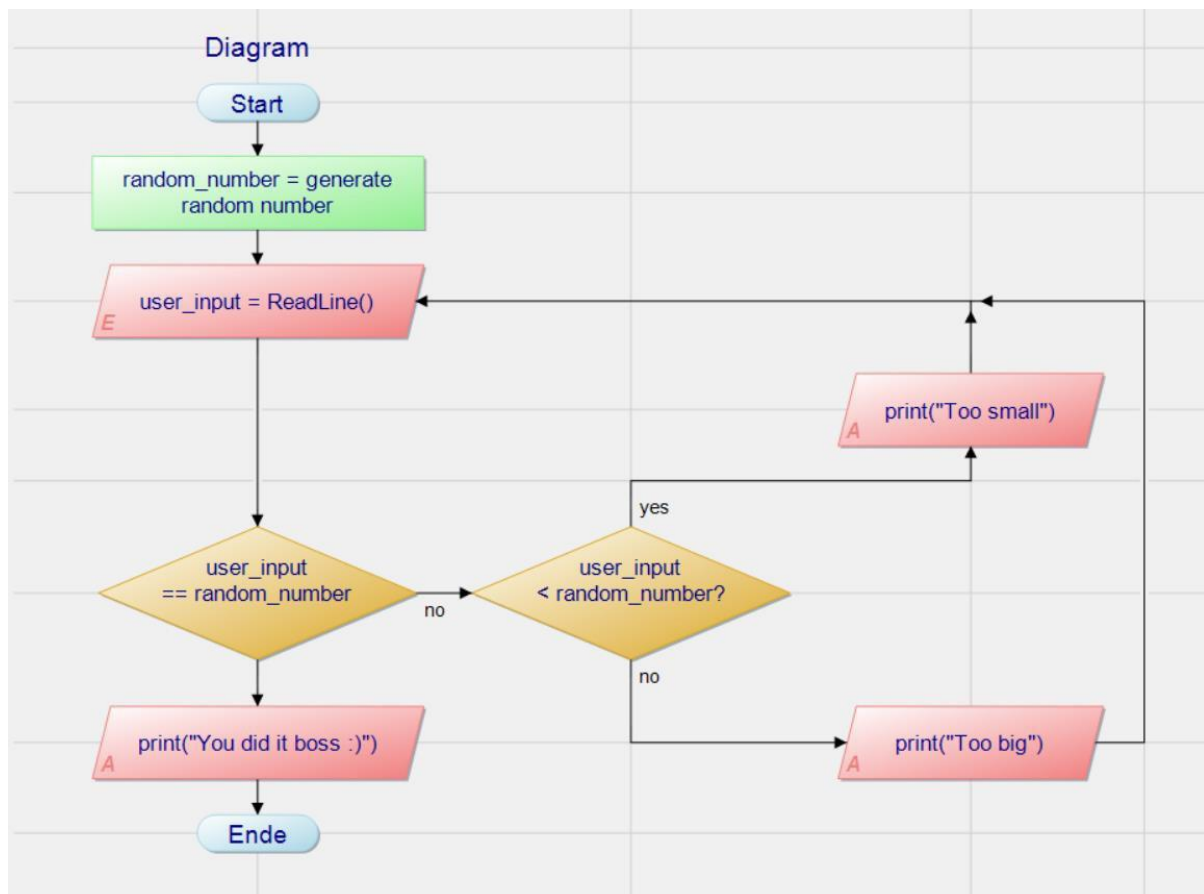
- Microsoft: Einführung in C#

-Youtube Kanal "IAmTimCorey"

1.3 Anforderungen

Nummer	Muss / Kann?	Funktional? Qualität? Rand?	Beschreibung
1.	Muss	Funktional	1.Der Computer speichert eine Zufallszahl zwischen und mit 1 bis 100 als Geheimzahl.
2.	Muss	Funktional	2. Der Benutzer kann Zahlen raten.
3.	Muss	Funktional	3. Für jede der geratenen Zahlen gibt der Computer einen Hinweis aus: -Die geratene Zahl ist niedriger als die Geheimzahl. -Die geratene Zahl ist grösser als die Geheimzahl. -Die Geheimzahl wurde erraten.
4.	Muss	Funktional	4.Wenn die Geheimzahl erraten wurde, soll die Anzahl der Rateversuche ausgegeben werden.
5.	Muss	Funktional	5.Das Programm soll mit Fehleingaben umgehen oder sie vermeiden können.
6.	Kann	Qualität	6.Farbe von Text ändern

1.4 Diagramme



1.5 Testfälle

Nummer	Voraussetzung	Eingabe	Erwartete Ausgabe
1.1	Der Computer speichert eine Zufallszahl zwischen und mit 1 bis 100 als Geheimzahl.	Öffnung des Programms	Programm sucht Zahl zwischen 1 und 100 aus
2.1	Der Benutzer kann Zahlen raten.	Richtige Zahl	Zahl ist korrekt Anzahl Rateversuche
3.1	Die geratene Zahl ist niedriger als die	Zu tiefe Zahl	Höhere Zahl eingeben

	Geheimzahl.		
3.2	Die geratene Zahl ist grösser als die Geheimzahl.	Zu hohe Zahl	Tiefere Zahl eingeben
3.3	Die geratene Zahl ist über 100	Zahl über 100	Zahl zwischen 1-100 verwenden
3.4	Die Zahl wurde nicht gegeben.	leeres Feld	Eine Zahl ausdenken
3.5	Ein Buchstaben oder Zeichen wird schreiben	Buchstaben oder Zeichen	Es sind nur Zahlen erlaubt
4.1	Wenn die Geheimzahl erraten wurde, soll die Anzahl der Rateversuche ausgegeben werden.	"Retry" drücken	Eine Zahl zwischen 1-100 wählen (von vorne anfangen)
5.1	Das Programm soll mit Fehleingaben umgehen oder sie vermeiden können.	Programm beenden	Schliesst die Anwendung

2. Planen

Nummer	Frist	Beschreibung	Zeit (geplant)
1.1	31.08	Zahl generieren	4x45min
2.1	31.08 / 07.09	Zahl wird eingegeben	1x45min
3.1/2/3/4/5	07.09	Mit "if" und "else" arbeiten	2x45min
4.1	07.09	Die Anzahl der Rateversuche ausgeben	2x45min
5.1	14.09	Das Programm soll mit Fehleingaben umgehen oder sie vermeiden können.	3x45min

3. Entscheiden

4. Realisieren

Nummer	Frist	Beschreibung	Zeit (geplant)	Zeit (effektiv)
1.1	31.08	Zahl generieren	4x45min	1x45min
2.1	31.08	Zahl wird eingegeben	1x45min	1x45min
3.1/2/3/4/5	31.08	Mit "if" und "else" arbeiten	2x45min	4x45min
4.1	07.09	Die Anzahl der Rateversuche ausgeben	2x45min	1x45min
5.1	07.09	Das Programm soll mit Fehleingaben umgehen oder sie vermeiden können.	3x45min	1x45min
6.1	07.09	Verschönen		1x45min
7.1	14.09	Verschönen		3x45min

5. Kontrollieren

5.1 Testprotokoll

Nummer	Datum	Resultat	Durchgeführt
1.1	21/09/2021	ok	Cvetkovski
2.1	21/09/2021	ok	Cvetkovski
3.1	21/09/2021	ok	Cvetkovski
3.2	21/09/2021	ok	Cvetkovski
3.3	21/09/2021	ok	Cvetkovski
3.4	21/09/2021	ok	Cvetkovski
3.5	21/09/2021	ok	Cvetkovski
4.1	21/09/2021	ok	Cvetkovski
5.1	21/09/2021	ok	Cvetkovski

-Alles läuft, Produkt kann so an den Kunden übergeben werden.

6. Auswerten

Was gut gelaufen ist:

- Ich konnte mich gut mit dem Projekt auseinandersetzen.
(Wenn ich Schwierigkeiten mit dem Code hatte war ich nicht nervös und konnte mit Hilfe von Quellen wieder weiterarbeiten)
- Das Spiel funktioniert und alles ist gelaufen wie ich gedacht habe.

Was schlecht gelaufen ist:

- Ich habe immer an der Zeit gedacht.
(Ich dachte, dass ich nicht genug Zeit habe)