**Dokumentation Projekt M318**

*Brettspiel Dame (in c# programmiert)*

Verfasser: Fabio Litscher

Version: 1.0

Erstellungsdatum: 01.06.2014

**Inhalt**

[1. Einleitung / Aufgabenstellung 3](#_Toc386635762)

[2. xxx 4](#_Toc386635763)

# Einleitung

In diesem Projekt, im Rahmen des Modules 318, geht es darum das Brettspiel Dame in der Sprache C# zu programmieren.

Das Ziel ist, dass man mindestens Spieler gegen Spieler spielen kann, ein Zusatz wäre, wenn man Spieler gegen Computer spielen könnte.

Da ich nach drei Wochen bereits alleine in der Gruppe war, da meinem Partner der Lehrvertrag aufgelöst wurde, wurde das Projekt dann von mir alleine realisiert.

Das Spiel Dame ist ein klassisches Brettspiel, welches von jeder Altersgruppe gespielt werden kann. Damit die Bedienung möglichst einfach ist, habe ich mich entschieden, das ganze möglichst schlicht darzustellen und mit wenigen intuitiven Knöpfen die wichtigsten Funktionalitäten zu gewährleisten.

# Benutzerschnittstelle

## Aufgabenangemessenheit

**Gut:**

Unnötige Interaktionen wurden vermieden, indem beispielsweise am Anfang bereits feststeht, dass immer Weiss beginnt.

Standardwerte wie beispielsweise „Spieler 1“ und „Spieler 2“ sind bereits gegeben.

## Selbstbeschreibungsfähigkeit

**Durchschnittlich:**

Hilfen wurden keine grossen eingebaut, allerdings ist das Programm sehr verständlich aufgebaut, da es wenige Knöpfe gibt, bei denen man aber sofort weiss für was sie stehen.

## Steuerbarkeit

**Durchschnittlich:**

Da auf Zusatzfeatures verzichtet wurde, und vor Allem die Grundfunktionalität (Spieler vs. Spieler) gewährleitet wird, gibt es keine grossen Einstellungsmöglichkeiten, welche der Benutzer steuern könnte.

## Erwartungskonformität

**Durchschnittlich:**

Der Grossteil der Knöpfe ist selbsterklärend. Das heisst der Benutzer weiss immer was er macht, und macht nicht ausversehen etwas, was er eigentlich nicht wollte.

## Fehlertoleranz

**Durchschnittlich:**

Es existieren nicht viele Fehlerquellen im Programm, da nicht viele Eingabefelder existieren.

Was allerdings überprüft wird, ist ob der Spieler nach Regeln spielt, man kann also keinen Stein auf ein Feld setzen, wenn man das laut Regelwerk nicht darf.

## Individualisierbarkeit

**Weniger berücksichtigt:**

Der Spieler hat keine grossen Anpassungsmöglichkeiten, die Werte sind vorgegeben.  
Es wurde weniger Wert darauf gelegt, da an erster Stelle die Funktionalität stand.

## Lernförderlichkeit

**Gut:**

Das Programm ist so aufgebaut, dass auch Neuanwender keine Probleme haben das Programm zu bedienen.

# Fehlermeldungen

# Benutzergruppe

# Zustandsdiagramm

# Codekonventionen

# Wartung

# Programm Dokumentation

# Code Review