**8M**: Das 8-Minutes Spiel

Testdokumentation

Das Programm ist „bombensicher“ entwickelt, das bedeutet, dass es immer kontrolliert ob man ein gültiges Wert eingeben hatte. Deswegen kann das Software für ungültige Eingaben nicht fehlen, weil in diesen Fällen werden Standardeinstellungen benutzt. Zum Beispiel:

* bei der Nameneingabe wird das zu lange String mit einem ‘\0‘ Charakter beendet
* im Hauptmenu schreibt das Programm eine Nachricht auf das Bildschirm und macht nichts, wenn eine unbestimmte Möglichkeit gewählt wird
* in der Spiel Guess wird es durch eine Schleife gesichert, dass der Spieler keine falsche Zahlen (oder Buchstaben) eingeben kann
  + hier wird eine Methode (mit Konversion) benutzt, um die von int Umwandlung entspringende Fehler zu vermeiden
* bei der Filebehandlung wird auch eine Nachricht gesendet, wenn das File nicht existiert (oder wird automatisch erstellt)