

# Projektdokumentation

Camel: Manojlovic, Bruhin, Vontobel und Zurkinden

Datum	Vers ion	Änderung	Autor
27.10.2021	0.0. 1	Informieren, Planen und Entscheidung	Manojlovic, Zurkinden, Vontobel, Bruhin
3.11.2021	0.0. 2	Realisieren	Manojlovic, Zurkinden, Vontobel, Bruhin
10.11.2021	0.0. 3	Realisieren	Manojlovic, Zurkinden, Vontobel, Bruhin
17.11.2021	1.0. 0	Finale Version	Manojlovic, Zurkinden, Vontobel, Bruhin

## 1. Informieren

### 1.1 Ihr Projekt

Unser Projekt ist das Vokabelabfragesystem. Wir haben uns für das Projekt „Vokabelabfragesystem“ entschieden da uns dies auch zukünftig beim Vokabeln lernen helfen kann. Mit dem Programm werden Vokabeln in Französisch oder in Englisch abgefragt, der Nutzer hat die Möglichkeit die Vokabeln von deutsch in die Fremdsprache oder von der Fremdsprache ins deutsche zu übersetzen. Vokabeln, die vom Benutzer nicht korrekt übersetzt wurden, werden nochmals gefragt.

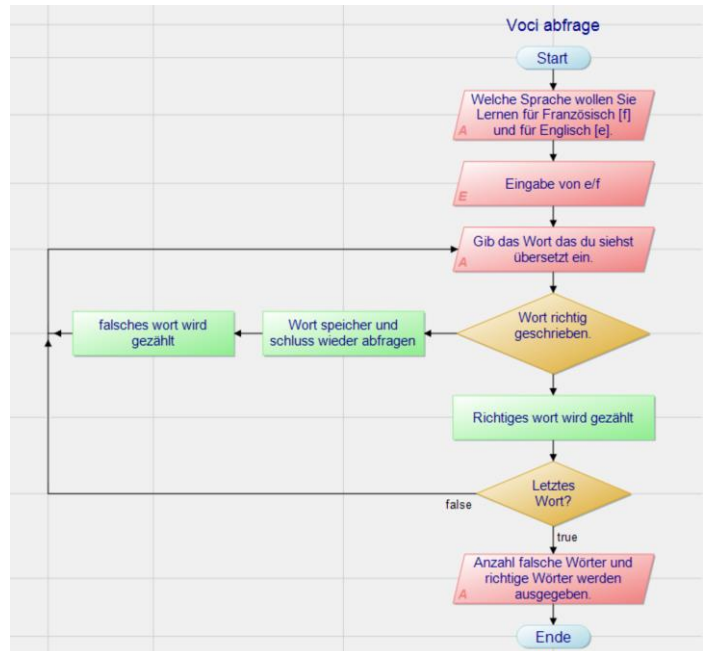
### 1.2 Quellen

- Certifeid Game (Datei von Nikola)

### 1.3 Anforderungen

Num mer	Muss / Kann ?	Funktion al? Qualität? Rand?	Beschreibung
1 (Ja/Ju )	Muss	Funktion	Konsole (Zielsystem) muss (= hohe Priorität) den Nutzer fragen welche Sprache er wählen will (=Benutzerinteraktion).
2 (Ja)	Muss	Funktion	Konsole (Zielsystem) soll (=hohe Priorität) den Nutzer fragen ob er von der gewünschten Sprache ins deutsche lernen will oder von deutsch in die gewünschte Sprache (=Benutzerinteraktion).
3 (Ju)	Muss	Funktion	Konsole soll einen Begriff der Liste anzeigen und der Nutzer soll dieses Übersetzen.
4 (EI)	Muss	Qualität	Wenn der Nutzer eine richtige Antwort gegeben hat, soll dies angezeigt und der nächste Begriff gezeigt werden.
5 (EI)	Muss	Qualität	Wenn der Nutzer eine falsche Antwort gegeben hat, soll ihm dies angezeigt und der Begriff wird später wieder abgefragt.
6 (EI)	Muss	Qualität	Wenn der Nutzer die Liste abgearbeitet hat wird ihm dies angezeigt.
7 ( )	Kann	Rand	Der Nutzer wird sobald er die Liste abgearbeitet hat die Möglichkeit bekommen diese zu wiederholen.
8 ( )	Kann	Rand	Der Nutzer wird sobald er die Liste abgearbeitet hat die Möglichkeit bekommen zu einer anderen Sprache zu wechseln.
9 ( )	Muss	Qualität	Der Nutzer wird sobald er die Liste abgearbeitet hat die Möglichkeit bekommen das Programm abzuschliessen.
10 (EI)	Muss	Qualität	Das Programm kann mit Fehleingaben umgehen.
11 ( )	Kann	Rand	Bei Beenden der Aufgabe, zeigt die Konsole wie viele Wörter der Nutzer richtig und wie viel er falsch gemacht hat.

## 1.4 Diagramme



### 1.5 Testfälle

Nummer	Vorbereitung	Eingabe	Erwartete Ausgabe
1.1	Konsole wird gestartet		Konsole fragt Nutzer welche Sprache der Nutzer lernen will
2.1	Der Nutzer hat eine Sprache gewählt	Gibt den Buchstabe "e" für englisch ein.	Konsole Fragt Nutzer in welcher Reihenfolge er es Lernen will.
3.1	Der Nutzer soll Begriff übersetzen	Das Gesuchte Wort auf Englisch	Konsole zeigt einen Begriff der Liste an
4.1	Bei richtiger Antwort wird ein neuer Begriff gegeben	Richtige Eingabe	Die Konsole sagt das seine Lösung korrekt ist und macht, dann weiter
5.1	Bei falscher Antwort wird der Begriff später erneut gefragt	Falsche Antwort	Programm merkt sich den Begriff und hebt diesen Begriff auf und die Konsole sagt dem Nutzer das seine Antwort Falsch war.
6.1/ 7.1/ 8.1/ 9.1	Nach Beenden der Aufgabe wird die Liste gezeigt und kann sie wiederholen. Der Nutzer kann bei einem neuen Durchlauf die Sprache ändern und wenn er es abgeschlossen hat kann er auch das Programm beenden.	Ich gebe letzten begriff richtig ein	Die Konsole sagt das die Lösung korrekt ist und fragt den Benutzer, ob er die Vokabeln in der anderen Sprache auch noch lernen will oder die Derzeitige liste wiederholen möchte oder das Programm schliessen möchte
10.1	Wenn der Nutzer eine Zahl ein geibt oder etwas andere als das Gesuchte Wort soll es mit dieser Fehleingabe umgehen.	Gebe eine Zahl ein	Die Konsole zeigt an das man nur Buchstaben eingeben kann und dass ich den Versuch wiederholen soll.
11.1	Wenn der Nutzer die Aufgabe beendet wird ihm Angezeigt wie er es gelöst hat.	Ich gebe letzten begriff richtig ein.	Bei Beenden der Aufgabe, zeigt die Konsole wie viele Wörter der Nutzer richtig und wie viel er falsch gemacht hat.

## 2. Planen

Nummer	Frist	Beschreibung	Zeit (geplant)
1		Konsole (Zielsystem) muss (= hohe Priorität) den Nutzer fragen welche Sprache er wählen will (=Benutzerinteraktion).	90min
2		Konsole (Zielsystem) soll (=hohe Priorität) den Nutzer fragen ob er von der gewünschten Sprache ins deutsche lernen will oder von deutsch in die gewünschte Sprache (=Benutzerinteraktion).	45min
3		Konsole soll einen Begriff der Liste anzeigen und der Nutzer soll dieses Übersetzen.	90min
4		Wenn der Nutzer eine richtige Antwort gegeben hat, soll dies angezeigt und der nächste Begriff gezeigt werden.	45min
5		Wenn der Nutzer eine falsche Antwort gegeben hat, soll ihm dies angezeigt und der Begriff wird später wieder abgefragt.	90min
6		Wenn der Nutzer die Liste abgearbeitet hat, wird ihm dies angezeigt.	45min
7		Der Nutzer wird, sobald er die Liste abgearbeitet hat die Möglichkeit bekommen diese zu wiederholen.	45min
8		Der Nutzer wird sobald er die Liste abgearbeitet hat die Möglichkeit bekommen zu einer anderen Sprache zu wechseln.	45min
9		Der Nutzer wird, sobald er die Liste abgearbeitet hat die Möglichkeit bekommen das Programm abzuschliessen.	45min
10		Das Programm kann mit Fehleingaben umgehen.	45min
11		Bei Beenden der Aufgabe, zeigt die Konsole wie viel der Nutzer richtig und wie viel er falsch gemacht hat.	90min
12		Der Nutzer wird am Schluss gefragt, ob er diese Aufgabe wiederholen will oder zur nächsten Vokabel liste.	45min
TOTAL: 16			

### 3. Entscheiden

Wir haben uns dazu entschieden das der Nutzer nach einer Vokabel Aufgabe die Möglichkeit hat zu sehen wie viele Fehler gemacht hat und durch diese Information entscheiden, ob er zur nächsten Aufgabe fortfahren will oder diese wiederholen.

### 4. Realisieren

Nummer	Datum	Beschreibung	Zeit (geplant)	Zeit (effektiv)
1	03.11.2021/ 10.11.2021	Konsole muss den Nutzer fragen welche Sprache er wählen will und auf Textdateien zu greifen.	90	240
2	10.11.2021	Nutzer kann entscheiden, ob er die Begriffe von der Fremdsprache ins Deutsche lernen will oder andersrum	45	45
3				
4	03.11.2021	Wenn der Nutzer eine richtige Antwort gegeben hat, soll dies angezeigt und der nächste Begriff gezeigt werden.	45	70
5	03.11.2021	Wenn der Nutzer eine falsche Antwort gegeben hat, soll ihm dies angezeigt (und der Begriff wird später wieder abgefragt.) zum Teil fertig.	90	120
6				
7		Der Nutzer wird sobald er die Liste abgearbeitet hat die Möglichkeit bekommen diese zu wiederholen.	45	90
8		Der Nutzer wird sobald er die Liste abgearbeitet hat die Möglichkeit bekommen zu einer anderen Sprache zu wechseln. (Noch nicht fertig)	45	15
9		Der Nutzer wird sobald er die Liste abgearbeitet hat die Möglichkeit bekommen das Programm abzuschliessen. (Noch nicht fertig)	45	15
10	03.11.2021	Das Programm kann mit Fehleingaben umgehen.	45	20

## 5. Kontrollieren

### 5.1 Testprotokoll

Nummer	Datum	Resultat	Durchgeführt
1.1	17.11.2021	NOK	Gruppe Camel
2.1	17.11.2021	NOK	Gruppe Camel
3.1	17.11.2021	Ok	Gruppe Camel
4.1	17.11.2021	Ok	Gruppe Camel
5.1	17.11.2021	NOK	Gruppe Camel
6.1	17.11.2021	Ok	Gruppe Camel
7.1	17.11.2021	Ok	Gruppe Camel
8.1	17.11.2021	NOK	Gruppe Camel
9.1	17.11.2021	Ok	Gruppe Camel
10.1	17.11.2021	Ok	Gruppe Camel
11.1	17.11.2021	Nok	Gruppe Camel

Die meisten dinge die wir im Programm wollten waren etwas zu schwierig und die Infos konnten wir nicht gut im Internet find, Schluss endlich nahmen wir uns zu viel vor aber das Programm funktioniert aber es fehlen noch ein paar Funktionen, die wir gerne hätten.

## **6. Auswerten**

Am Anfang war die Kommunikation sehr schlecht und wir verschwendeten damit viel Zeit.

Mit der Zeit lief es besser, aber immer noch nicht Perfekt.