

Projektdokumentation

Donut; Salie, Müller, Tanaskovic, Belluscio

Datum	Version	Änderung	Autor
23.11.21	0.0.1	Erste Version	David Tanaskovic
30.11.21	0.0.2	Zweite Version	David Tanaskovic
07.12.21	0.0.3	Dritte Version	David Tanaskovic
14.12.21	0.0.4	Vierte Version	David Tanaskovic
21.12.21	1.0.0	Finale Version	David Tanaskovic

1. Informieren

1.1 Ihr Projekt

Wir haben das Projekt Rate-/Schätzspiel ausgewählt, da wir es spannend gefunden haben ein eigenes Quiz Spiel mit einem Score zu programmieren. Wir haben uns gedacht Richtung "Wer wird Millionär" zu gehen.

1.2 Quellen

Microsoft: Einführung in C# ¹	Tutorials von Microsoft in Textform	De	Schritt für Schritt	Tutorials vom Hersteller von C#.
---	---	----	---------------------	----------------------------------

1.3 Anforderungen

Nummer	Muss / Kann?	Funktional? Qualität? Rand?	Beschreibung
1	Muss	Funktional	Fragen stellen
2	Kann	Funktional	Kategorie abfragen
3	Muss	Funktional	Punkte verteilen
4	Muss	Funktional	Erkennt, ob Antwort korrekt oder falsch ist,
5	Muss	Funktional	kann Punkte zusammenrechnen
6	Muss	Funktional	Zeigt die Punkte am Ende an
7	Muss	Rand	Mit C# programmiert
8	Muss	Funktional	Spiel endet, wenn Antwort falsch
9	Kann	Funktional	Schwierigkeit auswählen
10	Kann	Funktional	Highscore anzeigen

1.4 Diagramme

1.5 Testfälle

Nummer	Vorbereitung	Eingabe	Erwartete Ausgabe
1		Start	Kategorien anzeigen
2		Kategorie die man wählen will	Frage anzeigen
3		Falsche Antwort	Serie Beenden
4		Exit	Programm beenden
5		Richtige Antwort	Nächste Frage
6		Letzt Antwort richtig	Gratulation und Serie beenden
7		Ins Leere drücken	Passiert nichts
8		Nochmals spielen drücken	Spiel fängt wieder an
9		Exit drücken während dem Spiel	Spiel beendet
10		Exit nach dem Spiel	Speie beendet

2. Planen

Nummer	Frist	Beschreibung	Zeit (geplant)
1	30.11.21	Benutzer kann das Spiel starten.	30
2	30.11.21	Das Programm kann Fragen stellen	30
3	30.11.21	Der Benutzer kann die Frage beantworten	30
4	30.11.21	Startbildschirm mit Wer wird Punktekönig	30
5	30.11.21	Benutzer kann die Kategorie wählen	30
6	30.11.21	Programm kann Kategorien abfragen	30
7	30.11.21	Das Programm verteilt Punkte, je nachdem Welche Frage es ist	30
8	30.11.21	Programm erkennt, ob der Benutzer die Frage korrekt beantwortet, hat	30
9	30.11.21	Berechnet die Punkte	30
10	30.11.21	Das Programm endet nach einer falschen Antwort	30
11	30.11.21	Die Punkte werden angezeigt	30
12	30.11.21	Schwierigkeit kann ausgewählt werden	30
13	30.11.21	Schwierigkeit wird abgefragt	30
14	30.11.21	Highscore wird angezeigt	30
15	30.11.21	Programm kann geschlossen werden	30
16	30.11.21	Programm hat schönes Design	30
17	30.11.21	Programm hat wenig Fehler	30
18	30.11.21	Man kann das Spiel so viel man will spielen	30
19	30.11.21	Man kann während den fragen immer auch aufhören zu spielen	30
20	30.11.21	Die Scores werden der Grösse nach sortiert	30

21	30.11.21	Design überarbeiten	30
22	30.11.21	Nach korrekter Antwort nächste Frage	30
23	30.11.21	Nach falscher Antwort Game Over screen	30
24	30.11.21	Nach korrektem beantworten aller Fragen Glückwunsch-Screen	30
TOTAL:			720

3. Entscheiden

4. Realisieren

Nummer	Datum	Beschreibung	Zeit (geplant)	Zeit (effektiv)
1	30.11.21	Benutzer kann das Spiel starten.	30	20
2	30.11.21	Das Programm kann Fragen stellen (zum Teil)	30	20
3	30.11.21	Programm kann geschlossen werden	30	20
4	30.11.21	Programm hat schönes Design	30	20
5	30.11.21	Fragen aus dem Internet rausgesucht.	30	20
6	07.12.21	Kann Spiel neustarten	30	20
7	14.12.21	Design überarbeiten	30	30
8	14.12.21	Nach korrekter Antwort nächste Frage	30	30
9	14.12.21	Nach falscher Antwort Game Over Screen	30	30
10	14.12.21	Nach korrektem Beantworten aller Fragen Glückwunsch-Screen	30	30

5. Kontrollieren

5.1 Testprotokoll

Nummer	Datum	Resultat	Durchgeführt
1.1	21.12.21	Ok	Yanik Müller
2.1	21.12.21	Nok	Yanik Müller
3.1	21.12.21	Ok	Yanik Müller
4.1	21.12.21	Ok	Yanik Müller
5.1	21.12.21	Ok	Yanik Müller

6.1	21.12.21	Ok	Yanik Müller
7.1	21.12.21	Ok	Yanik Müller
8.1	21.12.21	Ok	Yanik Müller
9.1	21.12.21	Nok	Yanik Müller
10.1	21.12.21	Ok	Yanik Müller

Das meiste hat funktioniert. Da wir aber nie alle gleichzeitig da waren, konnten wir nicht wie geplant alles erledigen. Wir konnten nur das Nötige erledigen, damit unser Programm wenigstens funktionstüchtig ist. Wegen des Zeitmangels konnten wir keine Kategorien Abfrage einbauen und Exit kann man während des Spiels auch nicht drücken.

5.2 Exploratives Testen

Nummer	Vorbereitung	Eingabe	Erwartete Ausgabe	Effektive Ausgabe

Nicht alle waren anwesend oder das Programm konnte nicht richtig rübergeschickt werden, also konnte bei den meisten nicht getestet werden.

Auswerten

Auch wenn die ganze Gruppe nicht anwesend war, konnten wir gut miteinander kommunizieren und die Aufgaben gut und gerecht einteilen.

Das Problem war halt die Abwesenheit einiger Gruppenmitglieder.