Projektdokumentation

David Tanaskovic

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Version** | **Änderung** | **Autor** |
| 17.08 | 0.0.1 | Erste Version | Tanaskovic |
| 31.08 | 1.0.0 | Finale Version | Tanaskovic |

# Informieren

## Ihr Projekt

Man soll eine Zufallszahl, die man nicht sehen kann, generieren und diese dann erraten. Es soll sichtbar sein, ob man zu hoch oder zu tief geraten hat. Am Schluss sollen die Rateversuche angezeigt werden.

## Quellen

## Anforderungen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Muss / Kann?** | **Funktional? Qualität? Rand?** | **Beschreibung** |
| 1.1 | Muss | Rand | Das Programm muss mit C# programmiert sein. |
| 2.1 | Muss | Funktional | Eine zufällige Zahl zwischen 1 und 100 wird generiert. |
| 3.1 | Muss | Funktional | Eine Eingabe des Nutzers wird vom Programm entnommen. (Der Benutzer versucht die Zahl zu erraten). |
| 4.1 | Muss | Funktional | Bei falscher Eingabe gibt das Programm dem Benutzer Hinweise (Höher/Tiefer) |
| 5.1 | Muss | Funktional | Die Rateversuche werden am Schluss angezeigt. |
| 6.1 | Muss | Funktional | Die Rateversuche werden mitgezählt. |
| 7.1 | Muss | Funktional | Fehlereingaben werden abgefangen. |

## 1.4 Diagramme

## 1.5 Testfälle

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Vorbereitung** | **Eingabe** | **Erwartete Ausgabe** |
| 2.1 | Programm gestartet | Keine | Unsichtbar (Zahl wird generiert.) |
| 3.1 | User wird nach Guess gefragt | User Eingabe (Zahl) | "Die Zahl ist richtig/falsch." |
| 4.1 | Guess ist falsch. | Keine | "Der Guess ist zu hoch/tief" |
| 5.1 | User wird nach Guess gefragt | Richtige Zahl | "DU HAST GEWONNEN!  Guesses: "Guesses"." |
| 6.1 | User wird nach Guess gefragt | Falsche Zahl | Keine (Guess Counter erhöht sich um 1) |
| 7.1 | User wird nach Guess gefragt | Fehlereingabe (z.B. cuods, ¨ä¨ä¨ää¨, $$$$, etc) | "Error. Gib eine Zahl von 1 - 100 ein..." |

1. Planen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Frist** | **Beschreibung** | **Zeit (geplant)** |
| 1.1 | 17.08 | Die ersten Schritte (Random Zahl generieren, Usereingabe entnehmen, Hinweise) | 5 Lek. |
| 2.1 | 24.08 | Programm fertig machen (Fehlereingaben, Rateversuche) | 5 Lek. |
| 3.1 | 31.08 | Programm testen, verschönern, sauberer machen) | 3 Lek. |
| TOTAL: | | | 13 Lektionen |

1. Entscheiden
2. Realisieren

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Datum** | **Beschreibung** | **Zeit (geplant)** | **Zeit (effektiv)** |
| 1.1 | 17.08 | Die ersten Schritte (Random Zahl generieren, Usereingabe entnehmen, Hinweise) | 5 Lek. | 5 Lek. |
| 2.1 | 24.08 | Programm fertig machen (Fehlereingaben, Rateversuche) | 5 Lek. | 5 Lek. |
| 3.1 | 31.08 | Programm testen, verschönern, sauberer machen) | 3 Lek. | 3 Lek. |

1. Kontrollieren

## **Testprotokoll**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Datum** | **Resultat** | **Durchgeführt** |
| 2.1 | 31.08.2022 | OK | Tanaskovic |
| 3.1 | 31.08.2022 | OK | Tanaskovic |
| 4.1 | 31.08.2022 | OK | Tanaskovic |
| 5.1 | 31.08.2022 | OK | Tanaskovic |
| 6.1 | 31.08.2022 | OK | Tanaskovic |
| 7.1 | 31.08.2022 | OK | Tanaskovic |

Testbericht: Alle erforderlichen und geplanten Funktionen funktionieren. Es wurden keine Fehler gefunden und das Programm funktioniert so, wie es soll

1. Auswerten

Portfolio