

# Lernatelier: Projektdokumentation

JANKOVIC

Datum	Version	Änderung	Autor
25.08.2021	0.0.1	-	Jankovic
01.09.2021	0.0.2	-	Jankovic
08.09.2021	0.0.3	-	Jankovic
15.09.2021	1.0.0	-	Jankovic

## 1. Informieren

### 1.1 Ihr Projekt

„Einarbeiten C#“

Im Projekt geht es darum, das Gelernte anzuwenden und so schon Routine in C# erlangen.

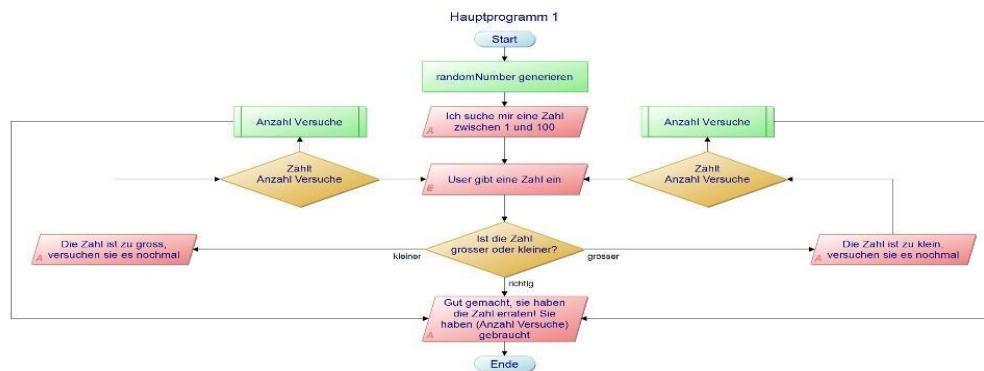
### 1.2 Quellen

- Visual C# 2015 - Grundlagen der Programmierung
- C# Fundamentals for Absolute Beginners
- [C# lernen in EINER STUNDE! \(Tutorial Deutsch\) - YouTube](#)

### 1.3 Anforderungen

Nummer	Muss / Kann?	Funktional? Qualität? Rand?	Beschreibung
1.	muss	Funktional	Der Computer speichert eine Zufallszahl zwischen 1 bis 100 als Geheimzahl.
2.	muss	Funktional	Der Benutzer kann Zahlen raten.
3.	kann	Funktional	Für jede der geratenen Zahlen gibt der Computer einen Hinweis aus.
4.	kann	Qualität	Wenn die Geheimzahl erraten wurde, soll die Anzahl der Rateversuche ausgegeben werden.
5.	muss	Funktional	Das Programm erkennt eine Fehleingabe

## 1.4 Diagramme



## 1.5 Testfälle

Nummer	Voraussetzung	Eingabe	Erwartete Ausgabe
1.1	Computer startet, Visual Studio läuft.	Eine beliebige Zahl zwischen 1 und 100 eingeben	Der Computer speichert die Zufallszahl als Geheimzahl.
2.1	Die Zufallszahl ist erstellt und gespeichert.	Ausführung	Der Computer fordert an, dass ich eine beliebige Zahl eingeben soll.
3.1	Die Zufallszahl wurde generiert und der User hat eine Zahl eingegeben.	Eine beliebige Zahl zwischen 1 und 100 eingeben	Der Computer gibt für jede geratene Zahl einen Hinweis aus (< / >), und zeigt mit einem Sound, ob die Zahl richtig oder falsch ist.
4.1	Die Zahl wurde erraten.	Die richtige Zahl eingeben	Der Computer gibt die Anzahl der Rateversuche, wenn die Zahl erraten geworden ist.
5.1	User Input konnte gelesen und gespeichert werden.	Eine Fehleingabe eingeben	Das Programm erkennt eine Fehleingabe und kann damit umgehen.

## 2. Planen

Nummer	Frist	Beschreibung	Zeit (geplant)
1.	25.8.2021	Projektdokumentation IPE	135min
2.	01.9.2021	Der Computer speichert eine Zufallszahl zwischen 1 bis 100 als Geheimzahl. Der Benutzer kann Zahlen raten.	90min
3.	08.9.2021	Für jede der geratenen Zahlen gibt der Computer einen Hinweis aus.	90min
4.	15.9.2021	Wenn die Geheimzahl erraten wurde, soll die Anzahl der Rateversuche ausgegeben werden.	90min
5.	22.9.2021	Portfolioeintrag	45min

## 3. Entscheiden

---

#### 4. Realisieren

Nummer	Frist	Beschreibung	Zeit (geplant)	Zeit (effektiv)
1.	1.09.2021	Ich erstelle ein Diagramm zur Zufallszahl Generation	45min	45min
2.	8.09.2021	Der Computer speichert eine Zufallszahl zwischen 1 und 100 als Geheimzahl. Der Benutzer kann Zahlen raten.	45-90min	60min
3.	15.09.2021	Für jede der geratenen Zahlen gibt der Computer einen Hinweis aus. Der Computer soll die Anzahl Versuche anzeigen	90min	75min
4.	22.09.2021	Portfolio schreiben	45min	

#### 5. Kontrollieren

##### 5.1 Testprotokoll

Nummer	Datum	Resultat	Durchgeführt
1.1	22.09.2021	OK	Jankovic
2.1	22.09.2021	OK	Jankovic
3.1	22.09.2021	NOK, das Programm gibt keinen Sound aus	Jankovic
4.1	22.09.2021	OK	Jankovic
5.1	22.09.2021	OK	Jankovic

Die Tests liefen gut, das Einzige was nicht funktioniert hat war, dass das Programm keinen Sound ausgibt, wenn die Zahl geraten wurde. Aus zeittechnischen Gründen habe ich es nicht hinbekommen.

#### 6. Auswerten

- Das Testen des Programms lief gut, alle Tests wurden erfolgreich durchgeführt.
- Der schwierigere Punkt war eher das Programmieren an sich, ich habe ein bisschen länger gebraucht, bis ich es verstanden habe.

