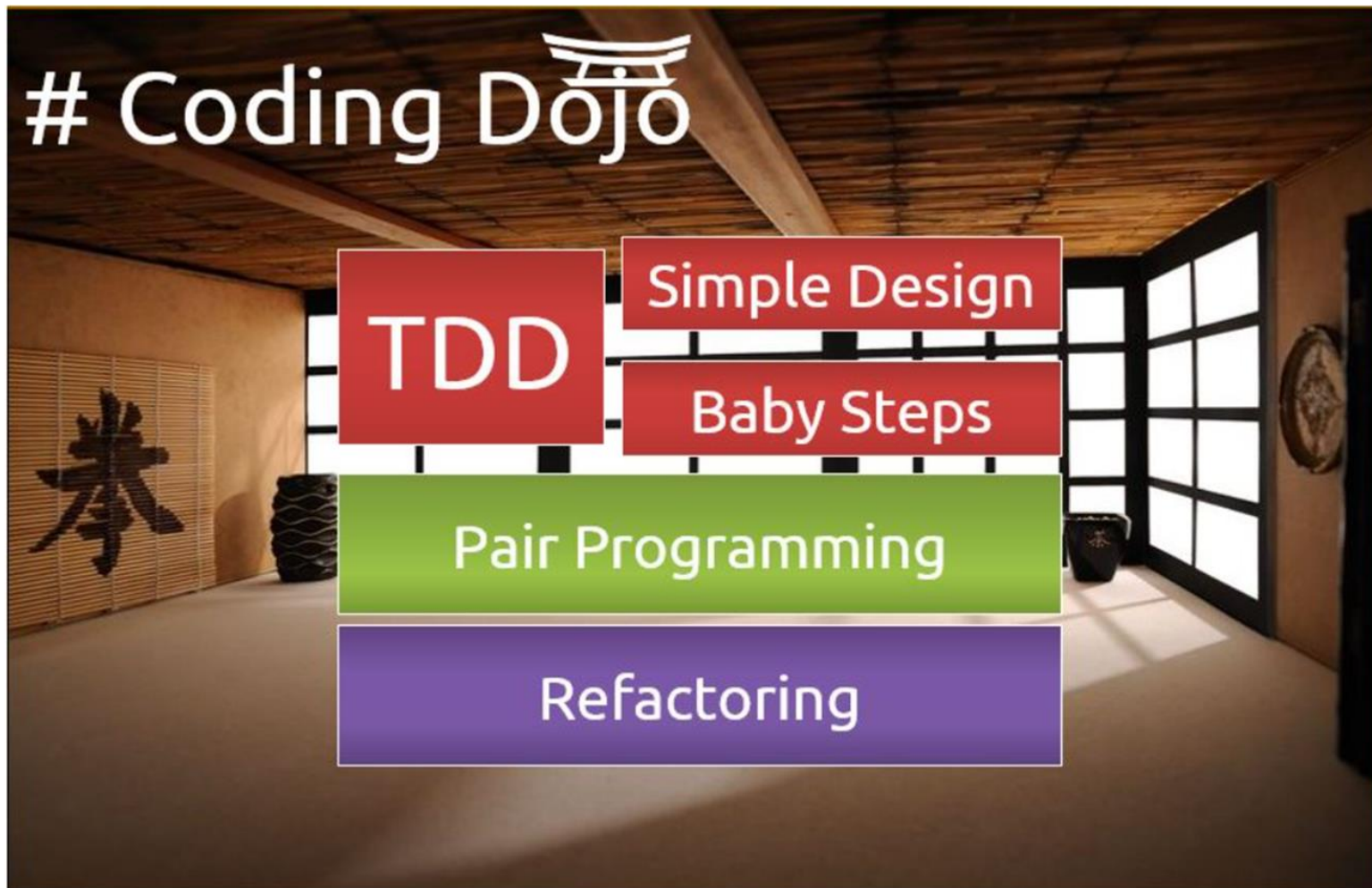




Campus Saar

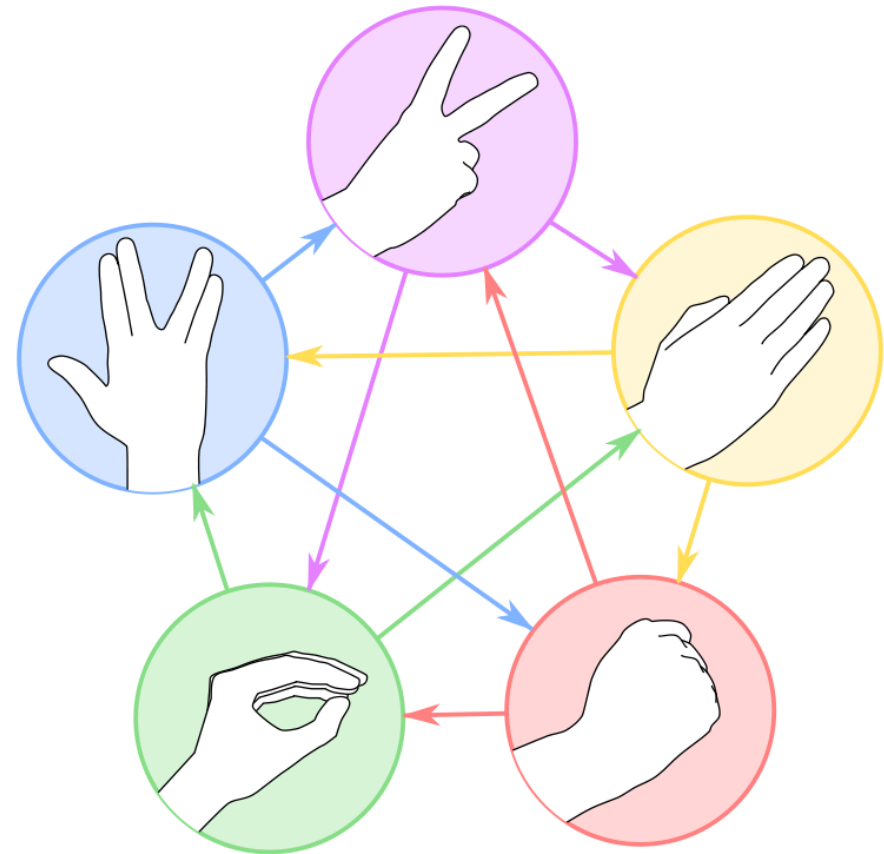
Coding Dojo

Saarbrücken, November 2019

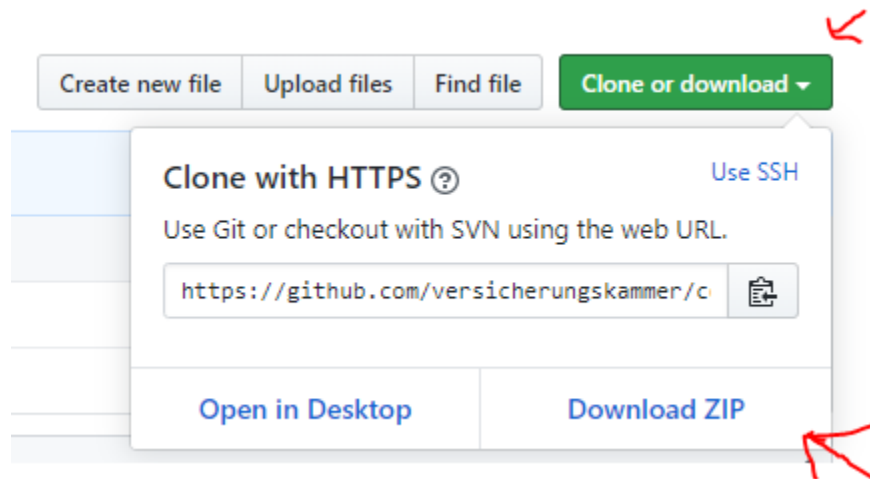


- Vorstellungsrunde
- Vorstellung Aufgabe
- Vorbereitung
- Pair-Programming
- Feedback

- Schere schneidet Papier,
- Papier bedeckt Stein,
- Stein zerquetscht Echse,
- Echse vergiftet Spock.
- Spock zertrümmert Schere,
- Schere köpft Echse,
- Echse frisst Papier.
- Papier widerlegt Spock,
- Spock verdampft Stein,
- Stein schleift Schere.



<https://github.com/versicherungskammer/codingdojo-sb>



```
describe( 'Spielregeln', function () {  
  
    function gewinntGegen( gewinner, verlierer )  
    {  
        expect( auswerten( gewinner, verlierer ) ).toBe( Ergebnis.Gewonnen );  
        expect( auswerten( verlierer, gewinner ) ).toBe( Ergebnis.Verloren );  
    }  
  
    it( 'Schere schneidet Papier', function () {  
        gewinntGegen( Symbol.Schere, Symbol.Papier );  
    });  
  
    it( 'Papier bedeckt Stein', function () {  
        gewinntGegen( Symbol.Papier, Symbol.Stein );  
    });  
  
    it( 'Stein zerquetscht Echse', function () {  
        gewinntGegen( Symbol.Stein, Symbol.Echse );  
    });  
  
    it( 'Echse vergiftet Spock', function () {  
        gewinntGegen( Symbol.Echse, Symbol.Spock );  
    });  
  
    it( 'Spock zertrümmert Schere', function () {  
        gewinntGegen( Symbol.Spock, Symbol.Schere );  
    });  
  
    it( 'Schere köpft Echse', function () {  
        gewinntGegen( Symbol.Schere, Symbol.Echse );  
    });  
  
    it( 'Echse frisst Papier', function () {  
        gewinntGegen( Symbol.Echse, Symbol.Papier );  
    });  
  
    it( 'Papier widerlegt Spock', function () {  
        gewinntGegen( Symbol.Papier, Symbol.Spock );  
    });  
  
    it( 'Spock verdampft Stein', function () {  
        gewinntGegen( Symbol.Spock, Symbol.Stein );  
    });  
  
    it( 'Stein schleift Schere', function () {  
        gewinntGegen( Symbol.Stein, Symbol.Schere );  
    });  
  
});
```

```
Failures:  
1) Spielregeln Stein schleift Schere  
  Message:  
    Expected 2 to be 1.  
  Stack:  
    Error: Expected 2 to be 1.  
    at <Jasmine>  
    at gewinntGegen (C:\source\git\codingdojo-sb\SSPES\script.spec.js:10:52)  
    at UserContext.<anonymous> (C:\source\git\codingdojo-sb\SSPES\script.spec.js:42:9)  
    at <Jasmine>  
  
2) Spielregeln Schere köpft Echse  
  Message:  
    Expected 2 to be 1.  
  Stack:  
    Error: Expected 2 to be 1.  
    at <Jasmine>  
    at gewinntGegen (C:\source\git\codingdojo-sb\SSPES\script.spec.js:10:52)  
    at UserContext.<anonymous> (C:\source\git\codingdojo-sb\SSPES\script.spec.js:30:9)  
    at <Jasmine>
```

```
$ npm run test  
  
> codingdojo-sb@1.0.0 test C:\source\git\codingdojo-sb\SSPES  
> jasmine script.spec.js  
  
Randomized with seed 26584  
Started  
.....  
  
10 specs, 0 failures  
Finished in 0.045 seconds  
Randomized with seed 26584 (jasmine --random=true --seed=26584)
```

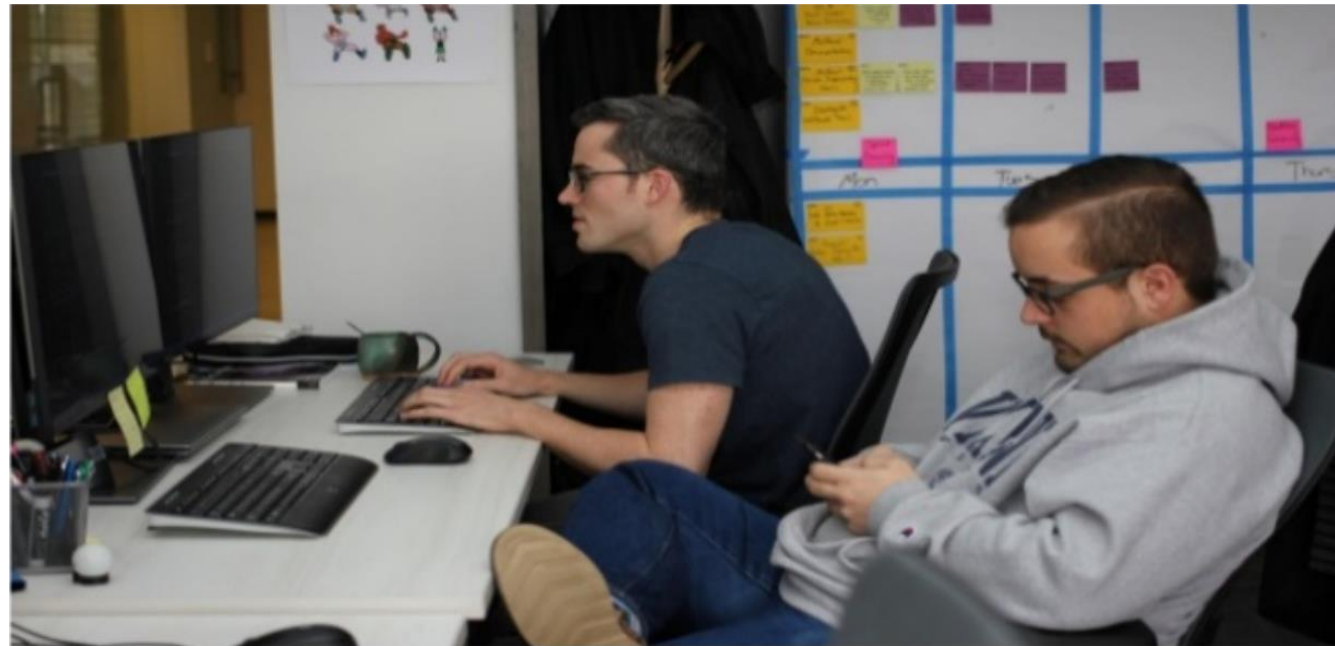
Aufgabe: Regelwerk um die Regeln von Seite 3 erweitern.

```
52 {  
53   var ergebnis;  
54   if ( computerAuswahl == Symbol.Stein )  
55   {  
56     if ( userAuswahl == Symbol.Papier || userAuswahl == Symbol.Spock )  
57     {  
58       ergebnis = Ergebnis.Gewonnen;  
59     } else if ( userAuswahl == Symbol.Stein )  
60     {  
61       ergebnis = Ergebnis.Unentschieden;  
62     } else  
63     {  
64       ergebnis = Ergebnis.Verloren;  
65     }  
66   } else  
67   {  
68     // Todo: Erweitern.  
69     ergebnis = Ergebnis.Verloren;  
70   }  
71  
72   return ergebnis;  
73 }
```

Coding Dojo

Arbeitsweise im Pair Programming

so nicht:



Credit: Anthony Sciamanna <http://bit.ly/pingpongpair>

