

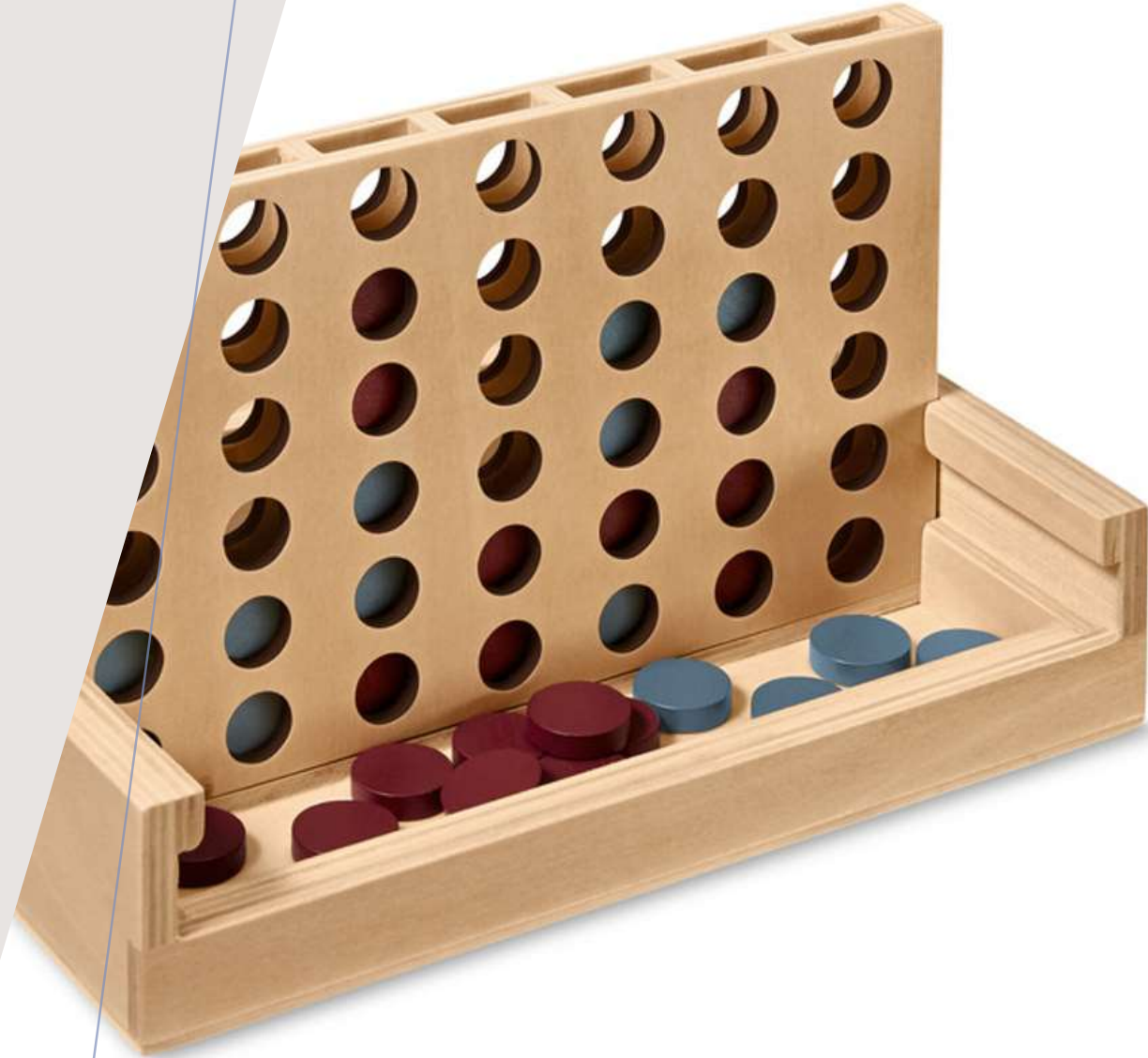
TEAM VONGOLA

TEAMMITGLIEDER:

TOBIAS RITTER - PROJECT
OWNER

MAURICE AMMOUR - SCRUM
MASTER

JANIK WAGNER - DEVELOPER

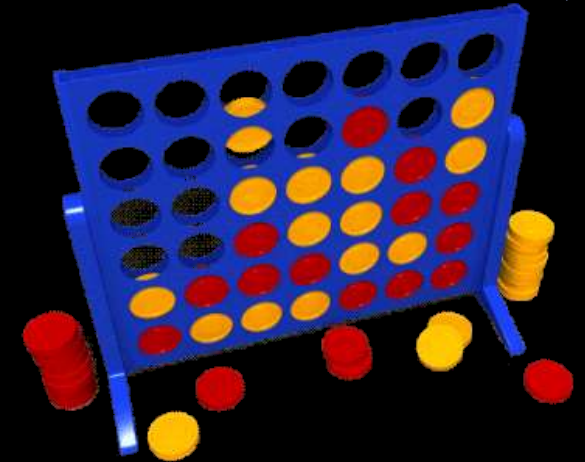


GLIEDERUNG

1. Worum geht es in unserem Spiel?
2. Wie lief das Projekt?
3. "Aha Momente"
4. Scrum Board
5. Sprint (Meetings)
6. Spielvorstellung
7. Was würden wir beim nächsten Mal anders machen?
8. Was hat gut funktioniert
9. Fazit

WORUM GEHT ES IN UNSEREM SPIEL

- Vier Gewinnt
- Taktikspiel
- Spielfeld 6*7
- Jeder Spieler setzt abwechselnd einen Stein in das Spielerfeld
- Der Spieler, der zuerst Vier Steine in eine Reihe gebracht hat, diagonal, horizontal oder vertikal, gewinnt die Runde



WIE LIEF DAS PROJEKT?

- Anfangs zu lange gewartet bis Entscheidung
- Vergleichsweise spät angefangen mit programmieren
- Code anfangs unübersichtlich
- Meetings liefen sehr gut
- Ab Weihnachtsferien produktives arbeiten und schneller Fortschritt

AHA MOMENTE

- Gewinn Abfrage
- Wir wussten am Anfang nicht wie wir die Gewinn abfragen machen sollten
- Wir haben erstmal jede Möglichkeit einzeln geschrieben
- Da es aber sehr umständlich ist, haben wir dann noch eine Möglichkeit entwickelt es mit Schleifen umzusetzen

[illegible]


```
111 + public static boolean gibtEsEinenGewinner (char[][] spielfeld,boolean gewinner ) {
112 +     //Horizintale Abfrage
113 +     for (int i =0; i<=3;i++){
114 +         for (int n=0; n<5;n++){
115 +             if(spielfeld[5-n][0+i] == 'X' && spielfeld[5-n][1+i] == 'X' && spielfeld[5-n][2+i] == 'X' && spielfeld[5-n][3+i] == 'X' ) {
116 +
117 +                 gewinner=true;
118 +                 return gewinner;
119 +             }if(spielfeld[5-n][0+i] == 'O' && spielfeld[5-n][1+i] == 'O' && spielfeld[5-n][2+i] == 'O' && spielfeld[5-n][3+i] == 'O' ) {
120 +
121 +                 gewinner=true;
122 +                 return gewinner;
123 +             }
124 +         }
```

AHA MOMENTE

- Es gab "Aha Momente" beim Coden, als wir uns wunderten warum etwas nicht funktioniert und wir lange darüber nachdenken mussten woran es lag
- Am Ende stellte sich heraus das es doch richtig war und wir nur ein Vorzeichen in einer For Schleife vergessen hatten
- Größter "Aha Moment" als wir im Code hingen

SCRUM BOARD

VierGewinnt

Updated 8 minutes ago

Filter cards

4 Product Backlog

- GUI Bugs ausbessern (OPTIONAL) #20 opened by TobiasRitter210
- Zufälliger Spieler fängt an (Optional) #25 opened by TobiasRitter210
- Rundenabfrage Feature zählen(in welcher Runde befindet man sich) (OPTIONAL) #24 opened by TobiasRitter210
- geg. GUI einprogrammieren (OPTIONAL) #19 opened by TobiasRitter210

2 Sprint Backlog

- Spielanleitung anfertigen #13 opened by AmmourMaurice
- End Überprüfung #27 opened by TobiasRitter210

4 in Progress

- Spielfeld Anpassen #15 opened by TobiasRitter210
- Spieler wechseln #23 opened by TobiasRitter210
- Fehlerhafte Eingaben vorbeugen #18 opened by TobiasRitter210
- Gewinnabfrage #21 opened by TobiasRitter210

7 Done

- Spielfeld programmieren #14 opened by TobiasRitter210
- Gameloop #16 opened by TobiasRitter210
- Spielsteine platzieren #17 opened by TobiasRitter210
- Spielsteine "Stapeln" können #26 opened by TobiasRitter210
- Diagonalen überprüfen #36 opened by AmmourMaurice
- Horizontale überprüfen #37 opened by AmmourMaurice
- Vertikale überprüfen #38 opened by AmmourMaurice

SPRINTS (MEETINGS)

Visualisierung was wird heute gemacht/ was ist noch ausstehend

Gemeinsames diskutieren zur Lösung eventueller Problem

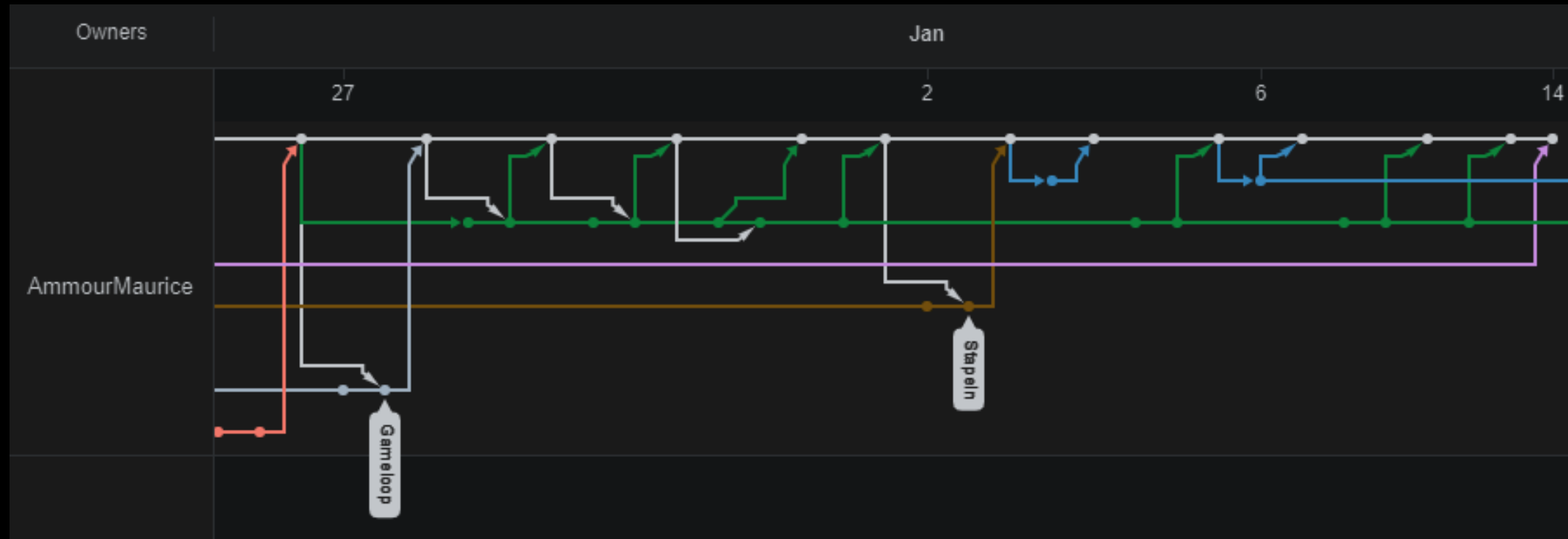
Zusammen coden

Retrospective

ggf. Zusatzmeeting planen/ nächsten Sprint planen



WORKFLOW



SPRINT(MEETINGS)

9 lines (7 sloc) | 676 Bytes

Raw

Blame



Meeting 4 vom 17.12.2020

- vorherig getätigte eingabe in das Spielfeld entfernt, um lesbarkeit und einfacheres weiterarbeiten dem Team zu ermöglichen
- eine neue Methode Spielzug angelegt
- neue Methode spielzugBestaetigen angelegt, diese soll überprüfen ob der Wert der eingegeben wird richtig ist z.b. das wir nicht aus dem Array springen
- Die eingabe in das Spielfeld die wir entfernten wurde überarbeitet(angepasst) und in die Methode Spielzug implementiert anstatt hierfür eine eigene Methode zu erstellen
- weiteres Vorgehen = Eingabe so bearbeiten das es keine Dopplung gibt, die Steine sollen stacken und nicht überschreiben

<-- -->



SPIELVORSTELLUNG

WAS WÜRDEN WIR NÄCHSTES MAL ANDERS MACHEN?

- Früher ein passendes Thema finden
- Uns direkt absprechen welche Programmierkenntnisse die Mitglieder haben damit wir dementsprechend entscheiden können
- Branches für Features direkt zu beginn anlegen und nutzen
- Fokussierter Arbeiten ohne Abschweifungen

WAS HAT GUT FUNKTIONIERT?

- Fertigstellung von Aufgaben
- Gruppenmitglieder erschienen pünktlich zu den Meetings
- Gute Kommunikation
- Das wir uns darauf geeinigt haben Dinge wie GUI nur als Optionale Ziele an zu sehen
- Gutes Klima untereinander
- Ferien wurde sich Zeit für das Projekt genommen
- Selbst initiative beim Programmieren

FAZIT ZUM PROJEKT

- Zusammenarbeit war von Anfang an sehr gut
- Nach anfänglichen Problemen beim Coden fiel es uns relativ einfach daran zu arbeiten
- Hätten aber früher anfangen können, anstatt das meiste in der Vorlesungsfreizeit zu machen
- Sind Zufrieden mit dem Projekt

TEAM VONGOLA

TEAMMITGLIEDER:

TOBIAS RITTER - PROJECT
OWNER

MAURICE AMMOUR - SCRUM
MASTER

JANIK WAGNER - DEVELOPER

