Protokoll 07.05.2025

Erstellt von: Carolin Scheffler

Inhaltsverzeichnis

1 Daily

1.1 Koordinator

1.1.1 Fehlerbehebung

Map bug ist gefixed, Debugging hat eine Weile gedauert, aber es zeigt jetzt die Karte richtig an

Es gab mehrere Probleme:
Map nicht gefunden: In den tiefsten stackoverflow Post mit 2 Antworten habe ich herausgefunden, dass in der module-info.java von gradle standardmäßig die Modulübersicht mit module requires... Und dann opens ... Und dann exports ... erstellt wird.
Wichitig zu Gradle Theorie:
Requires sind die gebrauchten Module fürs Projekt, opens sind die Ordner die geöffnet werden sollen, damit man darauf zugreifen kann und exports sind die mit opens geöffneten Ordner, die Klassen haben, die in den build sollen. So, aus irgendeinem Grund kann fxgl mit dieser syntax manchmal nicht auf den resources Ordner zugreifen. NATÜRLICH nicht immer, nur manchmal. Was fxgl braucht, sieht so aus:
open modulerequires... Und dann exports ... anstatt nur module... öpen¨
Der zweite Fehler mit dem gid... nicht erkannt und der out of bounds Fehler kann gelöst werden, indem man die dimension der karte (bei uns eigentlich aktuell 8 x 8) erhöht und somit einen leeren Ring um die Karte legt. Wenn ihm die Dimension zu klein ist, wird die Dimension halt erweitert. Habe schon gepushed Objekte funktionieren noch nicht

1.1.2 Gitlab

Einpflegen Probemlos, Panzer Milestone mit Issues und Unterissues mit Label bestückt

1.1.3 Architekur

Umstieg auf IntelliJ und eine neue Panzer Klasse erstellt

1.1.4 Doku

CD einrichten noch nicht vollständig Visualisierung wird entweder mit Github durch die Roadmap erweitert oder durch externes Tool

2 Besprochenes

2.1 Milestones klären

Panzer

UI

Testing

Map

Mutliplayer

16.07 Zwei Spieler können sich mit dem Server verbinden und ein kurzes (logisches oder nicht logisches) Spiel zusammen spielen

Abgabe Basic Release und Präsentation

2.2 Gitlab vs Github vs Jira

Github hat zusätzlich R̈oadmap; diese Darstellung fehlt Gitlab
Frage bleibt: Ïst Jira besser?

2.3 Milestone, Issue, Task

1. Panzer
   - Bewegung
     - Auswählbar
     - Zielbestimmung
     - Drehung
     - APKosten
     - Richtung
   - Schuss
     - Zielwählbar
     - HP Schaden
     - AP Kosten
     - Turmdrehung
   - Gameplay Balancing
   - APLogik
   - HPLogik
   - mehrere Fahrzeuge
2. UI
   - Pausenmenü
   - Hauptmenü
   - Settings
3. Sounds
   - Musik
   - F Menüevents
   - B Gameplayevents
4. F Gameplay Darstellung
   - Map Assets
   - Gameplay Assets
   - Menü Assets

- Animationen
- Event Assets (Feuer,Rauch, Kugel)

Testing

Map

- Koordinatensystem
  - B Umrechnung von 2D Array zur Darstellung
  - F Orthogonale Map anlegen
  - B Koordinaten auf Tiles
- F Darstellung
  - Highlight für Bewegungen
  - Highlight für Schuss
  - PanzerBewegungsanimation
- Map Objekte
  - F B Hindernisse(zerstörbar)
  - F B Powerup
- Eventhandler
  - F B Animationentrigger
  - F Backendtrigger
- MapLogik
  - B Map Boundaries (Rand/Berge)
  - F B Tiles zerstören (Berg)

Mutliplayer

- SessionHandling: (Verbindungsaufbau)
- SessionManagement (ab Verbindungsaufbau)
- Daten Mangement

Zwei Spieler können sich mit dem Server verbinden und ein kurzes (logisches oder nicht logisches) Spiel zusammen spielen

Abgabe Basic Release und Präsentation

- MVP
- VP
- RP - Robuste Produkte
- Powerpoint

3 Sprintplanung 1 bis 21.05.25

1. Panzer
   - Bewegung
     - Auswählbar
     - Zielbestimmung
     - Drehung
     - Richtung
   - Schuss
     - Zielwählbar
     - HP Schaden
2. Map
   - Koordinatensystem
     - Umrechnung von 2D Array zur Darstellung
     - Orthogonale Map anlegen
     - Koordinaten auf Tiles
   - Eventhandler
     - Backendtrigger

3.1 Aufwandsbestimmung

Aufwandspoker mit einer Skala von 1 bis 10: `https://planningpokeronline.com/HfdyxE1qb3nYjiGxJn2O/`

7 Bewegung: Menge entscheident, Implementierung unkomplex, Vorsicht: es könnte unterschätzt werden wie stark Fehler hier zurückwerfen

4 Schuss: recht geringe Menge und Aufwand

5 Koordinatensystem: Unsicherheit über Komplexität

5 Eventhandler: Exceptionshandling könnte Zeit beanspruchen

3.2 Für Sprint 2/3

- Sound
- Testing

4 Ziel: bis Sonntag

- Minimum Viable Product → MVP Prototyp

5 TODO:

5.1 Grand Koordinator

Karte bauen Einführung für Dailys mit halber Stunde (ggf. Textvorbereitungen)

5.2 Master Gitlab

Digitalisierung der Sprintplanung und der Issues

5.3 Arch of Architektur

Methodenrümpfe für Panzer (Bewegung und Schuss)

5.4 Double Doku

- Jira anmelden?
- alle Protokolle durchgehen und in den aktuellen Status übergeben mit Koordinator
- CD Test einrichten
- CSV Tool zur Visualisierung über einen Workaround für IssueGraph
- Klassendiagramm fertig (Factory berücksichtigen!)
- FMC Blockdiagramm zur Kommunikation zwischen Client und Server fertig (Server/Client Modell)

5.5 Alle sind Robust

FXGL Tutorial mal selbst machen und ein kleines Spiel selbst erstellen