

Treffen 23.04.2025

Erstellt von: Carolin Scheffler

Inhaltsverzeichnis

1 Gruppe	1
1.1 Themenwahl	1
1.2 Rollen	1
2 Anforderungen + Prototyp (papier-prototyp)	2
3 Architektur	2
4 Plan	2
4.1 Unsere Plan	2
5 TODO-Wir	3
6 Good to Know	3

1 Gruppe

Teamkoordination: Diskord, whatsapp
Gruppenname: Robust
Spielname: Robust

1.1 Themenwahl

Inspiriert von: Into the breach
Spieltyp: Rundenbasiertes Kampfsystem

1.2 Rollen

- Nico: Ansprechpartner(Koordinator)
- Ersin: Github Meister,

- Burak: Architektur(Server,Sprache,Pakete in Software),
- Caro: Qualität (Testen) und Doku

2 Anforderungen + Prototyp (papier-prototyp)

- Geländemuster: Viereck/Schachbrett
- Grafik: Isometrisch
- 2 Spieler
- 1 Fahrzeug
- 1 BarrikadenObjekt
- 1 Waffe
- Rundenbasiert und Strategiespiel

3 Architektur

Frontend: JavaX und weiteres

Fat Client: Server quasi nur Vermittler der Daten

Springboot

Frameworkkomplexität niedrig halten (Iglers Hinweis)

4 Plan

23.03 Kickoff → 16.07 Vorstellung → Optional: August September Vorstellung, ansonsten finale Abgabe!

4.1 Unsere Plan

1. Setup:: Server starten
2. Bestimmen was tut Server, was tut Client
3. Kommunikation :: Datenaustausch
4. Serverlogik
5. Clientlogik
6. Testen

Nächstes Treffen: 27.04.2025 bis dahin toDos erledigen!

5 TODO-Wir

- Grand Koordinator: Discord Text und Sprachkanäle erstellen
- Github Meister: lädt uns alle ins Github
- Github Meister: Server vorbereiten
- Doku: Organisiere Doku auf Gitlab
- Jeder:
 - Java libraries abchecken und Tutorials/Framework:
<https://libgdx.com/>
<https://almasb.github.io/FXGL/>
 - Springboot
 - Server erreichen
 - Github einrichten
 - Für Grafik/Rechtkontexte: <https://itch.io/game-assets>
 - Spaßidee (noch ist Hoffnung wir schaffen das): Schiffabschießen und sofortige Weiterleitung zum Spiel der Vierecke (Schiffeversenken)

6 Good to Know

Für die Dokumentation:

- Teaser
- Installationsanleitung
- Betriebsanleitung
- technische Daten
- readme verlinke alle Anleitungen

Für die Tests:

- Wie wurden Testfälle ausgewählt
- welche Technologie für Testfälle genutzt
- welche Testarten wurden genutzt
- clean code: Dazu gibt es ein Buch von marton? (Wenn in der Bib nicht gefunden: nachfragen)