

Protokoll 04.05.2025

Erstellt von: Carolin Scheffler

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|--|----------|
| 1 | Besprochenes | 1 |
| 1.1 | Einführung FXGL | 1 |
| 1.2 | Milestones klären | 2 |
| 1.3 | Roadmap | 2 |
| 1.4 | Diskussion: Schnittstellen Front und Backend | 2 |
| 2 | TODO: | 2 |
| 2.1 | Koordinator | 2 |
| 2.2 | Gitlab | 2 |
| 2.3 | Architektur | 3 |
| 2.4 | Doku | 3 |
| 2.5 | alle | 3 |
| 3 | Igler fragen | 3 |
| 4 | Bilder | 3 |

1 Besprochenes

1.1 Einführung FXGL

Fehlerdiskussion: siehe Bilder

Bei Ersin läuft wieso weiß keiner.
Bei Nico und Caro anderer Fehler

Windows/Linux Problem?

Unter Linux:
Isometrie zerschossen

1.2 Milestones klären

APlogik

Bewegung

Schuss

HPLogik

Panzerlogikkomplett

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

1.3 Roadmap

Lege für jeden Punkt ein Issue als Milestone fest

- Als Issues: Panzer
Unterissues:
aktionspoint: (Unterissues)
healhtspoints:
bewegung:
schuss:

Baumstruktur auf draw.io

1.4 Diskussion: Schnittstellen Front und Backend

Effizient wurde diskutiert wie man beide Parts auseinanderhalten kann. Wie in alten Projekten (altes Snake Projekt) das gehandhabt wurde, mit oder ohne Konsole. **Entscheidung:**

Einführen der Label um beim programmieren das klar zu trennen

2 TODO:

2.1 Koordinator

Mehr FXGL Recherche und Fehlerbehebung(9 siehe besprochenes)

2.2 Gitlab

Einpfehlen der bereits bestimmten Whiteboardpunkte

2.3 Architektur

LongPolling update

2.4 Doku

- CD Test einrichten
- CSV Tool zur Visualisierung über einen Workaround für IssueGraph
- Klassendiagramm fertig
- FMC Blockdiagramm zur Kommunikation zwischen Client und Server fertig

Anforderungsanalyse: Ist das Produktbacklog

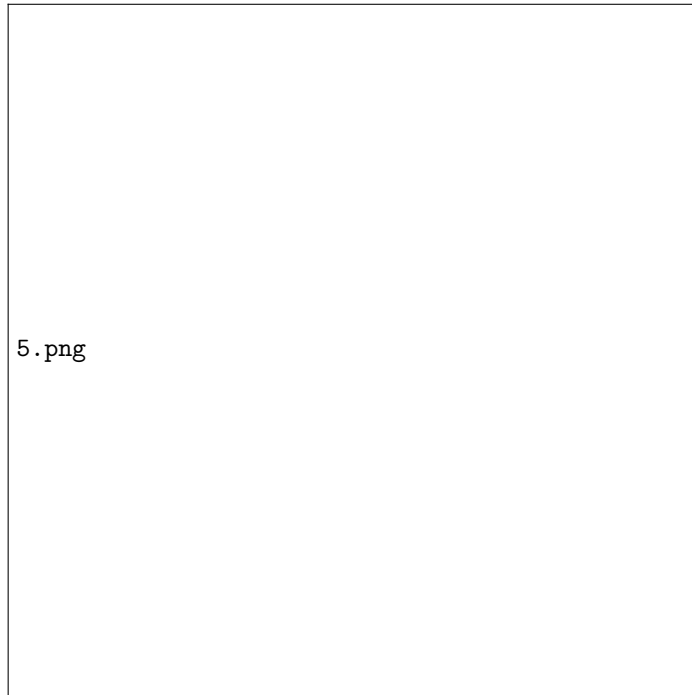
2.5 alle

alle mal Milestone weiterdefinieren wie im Beispiel beim Panzer FXGL Tutorial mal selbst machen und ein kleines Spiel selbst erstellen

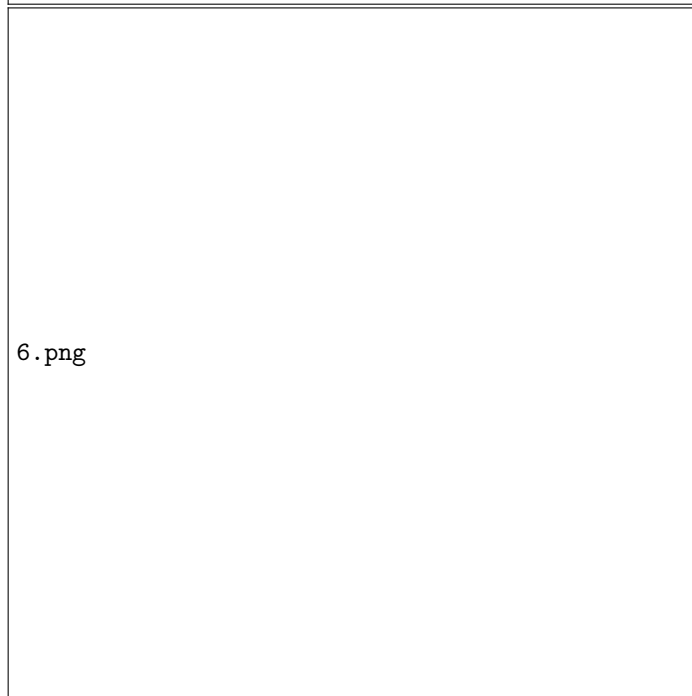
3 Iglar fragen

- Visualisieren von Issues-Graph
<https://docs.gitlab.com/user/group/epics/>

4 Bilder

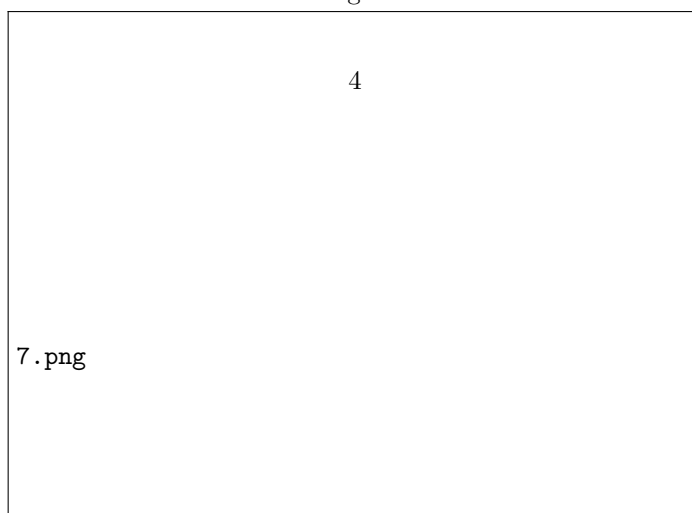


5.png



6.png

Abbildung 1: Fehler



4

7.png