

# Protokoll

Erstellt von: Carolin Scheffler

## Inhaltsverzeichnis

|          |  |          |
|----------|--|----------|
| <b>1</b> | <b>Daily</b>                                     | <b>2</b> |
| 1.1      | Grand Koordinator . . . . .                      | 2        |
| 1.2      | Master Gitlab . . . . .                          | 2        |
| 1.3      | Arch of Architektur . . . . .                    | 2        |
| 1.4      | Double Doku . . . . .                            | 2        |
| <b>2</b> | <b>Besprochenes</b>                              | <b>2</b> |
| <b>3</b> | <b>Auspacken und Einpacken von Server-Client</b> | <b>2</b> |
| <b>4</b> | <b>Nutzdaten verpacken</b>                       | <b>3</b> |
| <b>5</b> | <b>Netzwerkprobleme?</b>                         | <b>3</b> |
| <b>6</b> | <b>Konfliktprobleme?</b>                         | <b>3</b> |
| 6.1      | Sprint Planing . . . . .                         | 3        |
| <b>7</b> | <b>Festgelegt: TurnKonzept</b>                   | <b>3</b> |
| 7.1      | Sprint Retrospektive . . . . .                   | 3        |
| <b>8</b> | <b>TODO:</b>                                     | <b>3</b> |
| 8.1      | Grand Koordinator . . . . .                      | 3        |
| 8.2      | Master Gitlab . . . . .                          | 4        |
| 8.3      | Arch of Architektur . . . . .                    | 4        |
| 8.4      | Double Doku . . . . .                            | 4        |
| 8.5      | Alle sind Robust . . . . .                       | 4        |
| <b>9</b> | <b>Fragen an Iglar</b>                           | <b>4</b> |

# 1 Daily

## 1.1 Grand Koordinator

- Rundenmodus lokal
- MoveTiles synchronisiert mit Burak
- Berg als neues Asset
- Schuss Zeit Berechnung angepasst

## 1.2 Master Gitlab

- Serverimplementation anfangen. Client stellt Request, Server antwortet.
- Multiplayer Issues zerpfücken

## 1.3 Arch of Architektur

- HP in der UI sichtbar
- MoveTiles synchronisieren mit Nico

## 1.4 Double Doku

- yml auch force push? - nicht direkt es gibt einen workaround, welcher commithis-torien prüfen kann, daraus kann man schließen welche version älter ist, dennoch könnte einer funktionieren.
- KI Tool sinnvoll? - nein, es werden FXGL Methoden erfunden und schnell
- wie bekomme ich die Entitäten in die Tests? - noch keine Möglichkeit gefunden
- welche Services kann ich testen?
- Multiplayer Issues zerpfücken

# 2 Besprochenes

# 3 Auspacken und Einpacken von Server-Client

Was ist das ? so ähnlich wie rpc?

## 4 Nutzdaten verpacken

Java-Objekte können nicht direkt über das Netzwerk gesendet werden. Netzwerke übertragen nur Bytes. Daher muss ein Objekt in eine Byterepräsentation umgewandelt werden → Serialisierung.

Am Ziel wird es zurückverwandelt → Deserialisierung.

RMI(Remote Method Invocation) nutzen?

**Entscheidung:** Ist nur sinnvoll, wenn eine Vielzahl an verschiedenen Nutzdaten ausgetauscht werden.

## 5 Netzwerkprobleme?

Retry, Timeout vielleicht eine Minute, sieht das der Client?

## 6 Konfliktprobleme?

ServerChecker

### 6.1 Sprint Planing

Probleme:

- Issue Multiplayer ausbauen
- DokumentationsProjekt anlegen
- TurnLogik

## 7 Festgelegt: TurnKonzept

**Entscheidung:** Wir nehmen keine lineares Turnkonzept, sondern sammeln die Aktionen der Spieler um sie gleichzeitig auszuführen. Erst Move und dann Aktion!

### 7.1 Sprint Retrospektive

Wurde verlegt aus Zeitgründen.

## 8 TODO:

### 8.1 Grand Koordinator

- APKosten darstellung
-

## **8.2 Master Gitlab**

## **8.3 Arch of Architektur**

## **8.4 Double Doku**

- Issues formulieren

## **8.5 Alle sind Robust**

## **9 Fragen an Iglar**