

Protokoll 11.05.2025

Erstellt von: Carolin Scheffler

Inhaltsverzeichnis

1	Daily	1
1.1	Grand Koordinator	1
1.2	Master Gitlab	2
1.3	Arch of Architektur	2
1.4	Double Doku	2
2	Besprochenes	2
2.1	Code Review	2
2.2	FXGL lernen	2
2.3	Master GitHub bittet	3
2.4	Für einen Push:	3
3	TODO:	3
3.1	Grand Koordinator	3
3.2	Master Gitlab	3
3.3	Arch of Architektur	3
3.4	Double Doku	3
3.5	Alle sind Robust	4
4	Fragen an Iglar	4

1 Daily

1.1 Grand Koordinator

Karte bauen

Einführung für Dailys mit halber Stunde (ggf. Textvorbereitungen) Hat Java Version aktualisiert! Projektumstrukturiert nach dem Entitiy Komponent System. Orthogonale Map angelegt und neue Panzer Asset zugefügt für 2D Ansicht und Methode für die Umrechnung der Tildes angelegt.

1.2 Master Gitlab

Digitalisierung der Sprintplanung und der Issues

Gitlab fordert die gesamte detaillierte Planung des Projekts, aber es ist nicht sinnvoll und zuverlässig zu sagen wann genau wir was schaffen. Da gibt uns Github freiere Möglichkeiten. **Entscheidung:** Wir wechseln zu Gitlab

1.3 Arch of Architektur

Methodenrumpfe für Panzer (Bewegung und Schuss)

Hat sich ausgiebig mit FXGL beschäftigt und angewandt. Bewegung und Darstellungsfunktion bearbeitet. Die Rotate-Komponente angelegt. Funktioniert hauptsächlich! Struktur hat sich geändert, daher keine Methodenrumpfe mehr. Weiteres unter Besprochenes!

1.4 Double Doku

- Jira anmelden? - würde ich weiter bleiben lassen, aus Gründen der Einführungszeit und Github funktioniert gut
- alle Protokolle durchgehen und in den aktuellen Status übergeben mit Koordinator - einmal ausformulieren
- CD Test einrichten - Projekt ist heute soweit das dies jetzt umgesetzt wird
- CSV Tool zur Visualisierung über einen Workaround für IssueGraph - wird weiter gesucht
- Klassendiagramm fertig (Factory berücksichtigen!) - wird aus IntelliJ extrahiert und dann angepasst ins Wiki geladen
- FMC Blockdiagramm zur Kommunikation zwischen Client und Server fertig (Server/Client Modell) - wird ins Wiki geladen

2 Besprochenes

2.1 Code Review

Einführung Entities

2.2 FXGL lernen

<https://github.com/AlmasB/FXGL/wiki/FXGL-11>

[https://github.com/AlmasB/FXGL/wiki/Entity-Component-\(FXGL-11\)](https://github.com/AlmasB/FXGL/wiki/Entity-Component-(FXGL-11))

[https://github.com/AlmasB/FXGL/wiki/Game-Architecture-and-Workflow-\(FXGL-11\)](https://github.com/AlmasB/FXGL/wiki/Game-Architecture-and-Workflow-(FXGL-11))

2.3 Master GitHub bittet

Für jedes Issue ein eigenen Branch erstellen. Issues Pflegen, indem jeder der ein Issue bearbeitet sich diesem Zuordnet(Assigne) und Progress pflegt.

2.4 Für einen Push:

Jedes Issue das gepusht wird kommentieren mit kurzer Beschreibung was gemacht wurde! Nötig für die Dokumentation

3 TODO:

3.1 Grand Koordinator

1. Was an Issues wurde bereits bearbeitet? Damit die Issues aus Github pflegen

3.2 Master Gitlab

1. Unter Kapitel: FXGL-lernen, schaue dir folgende Projekte an: TowerDefense und BattleTanks
2. nimm dir ein Issue raus, wenn Zeit
3. Pflegt die gesamten Issues ins GitHub ein

3.3 Arch of Architektur

1. Was an Issues wurde bereits bearbeitet? Damit die Issues aus Github pflegen

3.4 Double Doku

1. Unter Kapitel: FXGL-lernen, schaue dir folgende Projekte an: TowerDefense und BattleTanks
2. nimm dir ein Issue raus, wenn Zeit
3. CD Test einrichten - Projekt ist heute Soweit das dies jetzt umgesetzt wird
4. PreCommitTest sinnvoll oder nicht
5. CSV Tool zur Visualisierung über einen Workaround für IssueGraph - wird weiter gesucht
6. ins Wiki hochladen

3.5 Alle sind Robust

- Poker für alle Milestones
- Milestones zeitlich festlegen
- Minimum Viable Product → MVP Prototyp

4 Fragen an Igler