# SE2 Meetingprotokoll

## **Datum:** 12. April 2021

TeilnehmerInnen (x = MeetingleiterIn)

|  |  |
| --- | --- |
| Alexandra Baciu |  |
| Andreas Kogler |  |
| Florian Lanz |  |
| Martin Köfer |  |
| Nicola Dirr |  |
| Nico Ott |  |

**ToDos bis heute:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Zuständige(r)** | **Task** |  | **Done** |
| Alle | Spielideen überlegen |  |  |

**Ablauf des Meetings**

* Einigung auf das Spiel „Das verrückte Labyrinth“

**ToDos bis zum nächsten Mal:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Zuständige(r)** | **Task** |  |
|  |  |  |

## **Datum**: 13.April 2021

TeilnehmerInnen (x = MeetingleiterIn)

|  |  |
| --- | --- |
| Alexandra Baciu |  |
| Andreas Kogler |  |
| Florian Lanz |  |
| Martin Köfer |  |
| Nicola Dirr |  |
| Nico Ott |  |

**ToDos bis heute:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Zuständige(r)** | **Task** |  | **Done** |
|  |  |  |  |

**Ablauf des Meetings**

* Probespielen auf dem Tabletop Simulator

**ToDos bis zum nächsten Mal:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Zuständige(r)** | **Task** |
| Alle | Rollenfindung |
| Andy | Repository erstellen, Travis CI und Sonarcloud einrichten |
| Andy | Backlog erstellen |

## **Datum:** 16. April 2021

TeilnehmerInnen (x = MeetingleiterIn)

|  |  |
| --- | --- |
| Alexandra Baciu |  |
| Andreas Kogler |  |
| Florian Lanz |  |
| Martin Köfer |  |
| Nicola Dirr |  |
| Nico Ott |  |

**ToDos bis heute:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Zuständige(r)** | **Task** | **Done** |
| Alle | Rollenfindung |  |
| Andy | Repository erstellen, Travis CI und Sonarcloud einrichten |  |
| Andy | Backlog erstellen |  |

**Ablauf des Meetings**

* Rollenverteilung (siehe [Spreadsheet](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1vuQLUCGTAJS3IUEoTqMeLf9mvVJgT2amY5ZINRez_zQ/edit#gid=0))
* (Alle) Grober Spielaufbau / Überlegung des Server Deployments
* (Alexandra) Erste Grafiken der Spieloberfläche / Hintergrund
* (Nico / Martin) Überlegung zur Wegfindung / Codierung und Rotation der einzelnen Tiles

**ToDos bis zum nächsten Mal:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Zuständige(r)** | **Task** |
|  |  |

## **Datum:** 19. April 2021

TeilnehmerInnen ( x = MeetingleiterIn)

|  |  |
| --- | --- |
| Alexandra Baciu |  |
| Andreas Kogler |  |
| Florian Lanz |  |
| Martin Köfer |  |
| Nicola Dirr |  |
| Nico Ott |  |

**ToDos bis heute:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Zuständige(r)** | **Task** | **Done** |
| Alexandra | Design Grundlage der Tiles |  |
| Andy | Client-side UML Klassendiagramm |  |

**Ablauf des Meetings**

* (Alexandra) Design Grundlage der Tiles / Spielfelds
* Besprechung des UML Klassendiagramms

**ToDos bis zum nächsten Mal:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Zuständige(r)** | **Task** |
| Andy, Florian | Server-side UML Klassendiagramm |
| Nico, Martin | Algorithmus für Findung von möglichen Wegen / zulässigen Tiles |
| Nicola, Alexandra | Meeting-Protokoll fertigstellen und an die Gruppe senden |
| Alle | Fragen an Macho:   * LibGDX TUT? * Server für Testing / Deployment * Schummelmechanik: Beispiele? |
| Alle | Nächstes Meeting: Arbeitspakete fürs Backlog planen / definieren |

## **Datum**: Sprintmeeting 22. April 2021

* [Karin.hodnigg@gmail.com](mailto:Karin.hodnigg@gmail.com)

**ToDos bis zum nächsten Mal:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Zuständige(r)** | **Task** |
| Andy | Architektur genauer – Wie Spielerlogik implementieren |
| Alle | Features zuweisen |

## **Datum**: 23.April 2021

|  |  |
| --- | --- |
| Alexandra Baciu |  |
| Andreas Kogler |  |
| Florian Lanz |  |
| Martin Köfer |  |
| Nicola Dirr |  |
| Nico Ott |  |

**ToDos bis heute:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Zuständige(r)** | **Task** | **Done** |
| Andy, Florian | Server-side UML Klassendiagramm |  |
| Nico, Martin | Algorithmus für Findung von möglichen Wegen / zulässigen Tiles |  |
| Nicola, Alexandra | Meeting-Protokoll fertigstellen und an die Gruppe senden |  |

**Ablauf des Meetings**

* Excel-[Tabelle](https://aauklagenfurt-my.sharepoint.com/:x:/r/personal/andrkogler_edu_aau_at/_layouts/15/Doc.aspx?sourcedoc=%7B7DA40999-9057-4612-B8C4-62FFEFE640D7%7D&file=Mappe.xlsx&action=default&mobileredirect=true) zu den Features erstellt.

**ToDos bis zum nächsten Mal:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Zuständige(r)** | **Task** |
| Alle | Tutorial LibGDX |
| Alle | Grobes Design / Layouts (Buttons ect.) |
| Alle | Überlegen welches Feature jeder machen möchte |

## **Datum**: 26. April 2021

|  |  |
| --- | --- |
| Alexandra Baciu |  |
| Andreas Kogler |  |
| Florian Lanz |  |
| Martin Köfer |  |
| Nicola Dirr |  |
| Nico Ott |  |

**ToDos bis heute:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Zuständige(r)** | **Task** | **Done** |
| Alle | Tutorial LibGDX |  |
| Alle | Grobes Design / Layouts (Buttons ect.) |  |
| Alle | Überlegen welches Feature jeder machen möchte |  |

**Ablauf des Meetings**

* Features hinzugefügt und erste wichtige Aufgaben verteilt

**ToDos bis zum nächsten Mal:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Zuständige/r** | **Task** |
| Alle | GitHub Workflow kennenlernen |
| Andy | Server in Repo integrieren |
| Andy | Homescreen implementieren |
| Alexandra | Optionen Screen einfügen |
| Nicola, Nico | Spielbrett erstellen |
| Martin | Lobby Screen |
| Flo | Spielregeln |

## **Datum**: Sprintmeeting 29. April 2021

**Ablauf des Meetings**

**ToDos bis zum nächsten Mal:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Zuständige/r** | **Task** |
| Alle | Dokumentation Ordner auf Git |
|  |  |
|  |  |

## **Datum**: 30. April 2021

|  |  |
| --- | --- |
| Alexandra Baciu |  |
| Andreas Kogler |  |
| Florian Lanz |  |
| Martin Köfer |  |
| Nicola Dirr |  |
| Nico Ott |  |

**ToDos bis heute:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Zuständige(r)** | **Task** | **Done** |
| Alle | GitHub Workflow kennenlernen |  |
| Andy | Server in Repo integrieren |  |
| Andy | Homescreen implementieren (Erstversion) |  |
| Alexandra | Optionen Screen einfügen |  |
| Nicola, Nico | Spielbrett erstellen |  |
| Martin | Lobby Screen |  |
| Flo | Spielregeln |  |

**Ablauf des Meetings**

* Code schlecht testbar
* Option Screen: Sound, Tile rotation, evtl. Vibration
* Function auf Gameboard mit Tiles füllen, Array neu anordnen, 1 an x-Koordinate push von oben, 1 auf y-Koordinate push von Seite

**ToDos bis zum nächsten Mal:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Zuständige/r** | **Task** |
| Andy, Nico, Nicola | Spielbrett (Tile / GameBoard) |
| Alexandra | Optionen anpassen |
| Andy | Responsive Homescreen |
| Andy | Network Client message |
| Martin | Lobby Screen |
| Nico | Leere Klassen anlegen |

## **Datum**: 3. Mai 2021

|  |  |
| --- | --- |
| Alexandra Baciu |  |
| Andreas Kogler |  |
| Florian Lanz |  |
| Martin Köfer |  |
| Nicola Dirr |  |
| Nico Ott |  |

**ToDos bis heute:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Zuständige(r)** | **Task** | **Done** |
| Andy, Nico, Nicola | Spielbrett (Tiles / GameBoard) |  |
| Alexandra | Optionen anpassen |  |
| Andy | Responsive Homescreen |  |
| Andy | Network Client Message |  |
| Martin | Lobby Screen |  |
| Nico | Leere Klassen anlegen |  |

**Ablauf des Meetings**

* Tiles auf dem Gameboard müssen richtig skaliert werden
* Class Testing

**ToDos bis zum nächsten Mal:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Zuständige/r** | **Task** |
| Alexandra | Loading Screen implementieren |
| Nico, Nicola | Spielbrett (Tile / GameBoard) |
| Andy | Responsive Homescreen |
| Andy | Network Client Message |
| Flo | Spielregeln |
| Martin | Lobby Screen |

## **Datum**: Sprintmeeting 6. Mai 2021

**ToDos bis heute:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Zuständige(r)** | **Task** | **Done** |
| Andy | Dokumentation Ordner auf GitHub |  |

**Ablauf des Meetings**

* Tile Rotation

**ToDos bis zum nächsten Mal:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Zuständige/r** | **Task** |
| Alle |  |

## **Datum**: 7. Mai 2021 – 18:00

|  |  |
| --- | --- |
| Alexandra Baciu |  |
| Andreas Kogler |  |
| Florian Lanz |  |
| Martin Köfer |  |
| Nicola Dirr |  |
| Nico Ott |  |

**ToDos bis heute:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Zuständige(r)** | **Task** | **Done** |
| Alexandra | Loading Screen implementieren |  |
| Nico, Nicola | Spielbrett (Tile / GameBoard) |  |
| Andy | Responsive Homescreen |  |
| Andy | Network Client Message |  |
| Flo | Spielregeln |  |
| Martin | Lobby Screen Layout |  |

**Ablauf des Meetings**

* Screen Auflösung

**ToDos bis zum nächsten Mal:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Zuständige/r** | **Task** |
| Andy Nicola Nico | Tile Rotation |
| Alexandra | Loading Screen |
| Andy | Responsive Homescreen implementieren |
| Andy | Network Client Message |
| Flo | Spielregeln |
| Nico | Teststrategie |
| Martin | Lobby Screen Funktionalität |

## **Datum**: 12. Mai 2021 – 18:00

|  |  |
| --- | --- |
| Alexandra Baciu |  |
| Andreas Kogler |  |
| Florian Lanz |  |
| Martin Köfer |  |
| Nicola Dirr |  |
| Nico Ott |  |

**ToDos bis heute:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Zuständige(r)** | **Task** | **Done** |
| Andy Nicola Nico | Tile Rotation |  |
| Alexandra | Loading Screen |  |
| Andy | Responsive Homescreen implementieren |  |
| Andy | Network Client Message |  |
| Flo | Spielregeln |  |
| Nico | Teststrategie |  |
| Martin | Lobby Screen Funktionalität |  |

**Ablauf des Meetings**

* “Items“ werden auf Gameboard verteilt mit Array shufflen
* Mit Unit Tests anfangen
* Ecken sind extra implementiert, Array ist umgekehrt von der Matrix.

**ToDos bis zum nächsten Mal:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Zuständige/r** | **Task** |
| Flo | Spielregeln |
| Nico, Andy | Teststrategie |
| Martin | Lobby mit Server verbinden |
| Nicola | Player Eckfelder implementieren |
| Alexandra | Aktive Karte mit Item anzeigen |
| Andy | Gameboard zum GameStateHandler migrieren |

## **Datum**: 14. Mai 2021 – 19:00

|  |  |
| --- | --- |
| Alexandra Baciu |  |
| Andreas Kogler |  |
| Florian Lanz |  |
| Martin Köfer |  |
| Nicola Dirr |  |
| Nico Ott |  |

**ToDos bis heute:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Zuständige(r)** | **Task** | **Done** |
| Flo | Spielregeln |  |
| Nico, Andy | Teststrategie |  |
| Martin | Lobby mit Server verbinden |  |
| Nicola | Player Eckfelder implementieren |  |
| Alexandra | Aktive Karte mit Item anzeigen |  |
| Andy | Gameboard zum GameStateHandler migrieren |  |

**Ablauf des Meetings**

* Test Ordner -> Mocking Setup erstellen (Für abstrakte Klasse) Mockito in die Dependencies, Pom und XML file verändern
* Main Branch fixen

**ToDos bis zum nächsten Mal:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Zuständige/r** | **Task** |
| Flo | Spielregeln / Main Branch fixen |
| Martin | Lobby mit Server verbinden |
| Nicola | Player Eckfelder implementieren |
| Alexandra | Aktive Karte mit Item anzeigen |
| Andy | Tile Bug beheben |

## **Datum**: 17. Mai 2021 – 19:00

**ToDos bis heute:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Zuständige(r)** | **Task** | **Done** |
| Flo | Main Branch fixen |  |
| Martin | Lobby mit Server verbinden |  |
| Nicola | Player Eckfelder implementieren |  |
| Alexandra | Aktive Karte mit Item anzeigen |  |
| Andy | Tile Bug beheben |  |

**Ablauf des Meetings**

* Mocking bei Game Class Tests und LibGDX Klassen (zB bei der Auflösung)
* Player Tiles wie Items auf die anderen Tiles placen

**ToDos bis zum nächsten Mal:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Zuständige/r** | **Task** |
| Flo | Spielregeln |
| Martin | Lobby mit Server verbinden |
| Alexandra | Aktive Karte mit Item anzeigen |
| Andy | Test und Sonar |
| Nico | Teststrategie / Figur bewegen |

## **Datum**: Sprintmeeting 20. April 2021

**ToDos bis zum nächsten Mal:**

* Was ist erledigt, was fehlt noch?
* Was möchten wir nicht mehr implementieren?
* Wie lange werden wir ca. noch brauchen?

|  |  |
| --- | --- |
| **Zuständige/r** | **Task** |
|  | Meilensteine setzten |
|  | Tests / Coverage / Code Quality |
|  | Tour Demo |

## **Datum**: 21. Mai 2021 – 19:00

**ToDos bis heute:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Zuständige(r)** | **Task** | **Done** |
| Flo | Spielregeln |  |
| Martin | Lobby mit Server verbinden |  |
| Alexandra | Aktive Karte mit Item anzeigen |  |
| Andy | Test und Sonar |  |
| Nico | Teststrategie / Figur bewegen |  |