

Donnerstag, 11.11.2021

16:15-17:45

**Teilnehmer:** Michael Albrecht, Dila Cigraksedetmen, Alp Bulut, Issam Mani, Jana Rademann, Eva Juozapaviciute, Lennart Kunkel, Philipp Fromme, Marc Willberg, Nick Lührmann, Carina Schoppe, Nicole Malgorzata Meier

**Protokollant:** Nicole Malgorzata Meier

## Aktueller Sprint: 1

Vorgesehene Aufgaben:

- Erstellen PC-Beobachter GUI
- Erstellen Server GUI & Logik
- Erstellen Spielservers Netzwerk
- Abgabe Interface Dokument

PC-Beobachter Gui:

Issam, Dila, Alp, Lennart

Erstellen Server GUI & Logik

Marc, Nick, Eva, Jana, Philipp, Michael

Erstellen Spielservers Netzwerk

Carina

Donnerstag, 25.11.2021

16:15-17:45

**Teilnehmer:** Michael Albrecht, Dila Cigraksedetmen, Alp Bulut, Issam Mani, Jana Rademann, Eva Juozapaviciute, Lennart Kunkel, Philipp Fromme, Marc Willberg, Nick Lührmann, Carina Schoppe

**Protokollant:** Lennart Kunkel

## Aktueller Sprint: 2

Vorgesehene Aufgaben:

- Fertigstellung Server
- Erstellen PC-Beobachter Controller
- Erstellen DevOps Dokument
- Abgabe DevOps Dokument, Implementierung - Messeversion

- Server vollständig
- Spielfeldgenerierung noch problematisch
- Treffen mit Eva, Jana und Philipp für Tests geplant
- Nach Implementierung Code Reviews von Issam einholen
- User Stories für PC-Beobachter bis nächste Woche fertig stellen

Retro:

- Kommunikation verbessern (auf Teammitglieder zugehen)
- Freitags 16-18 Uhr zentrales Programmiertreffen  
-> Carina: Montag bis Freitag

Donnerstag, 09.12.2021

16:15-17:45

**Teilnehmer:** Michael Albrecht, Dila Cigraksedetmen, Alp Bulut, Issam Mani, Jana Rademann, Eva Juozapaviciute, Lennart Kunkel, Philipp Fromme, Marc Willberg, Nick Lührmann, Carina Schoppe

**Protokollant:** Lennart Kunkel

## Aktueller Sprint: 3

Vorgesehene Aufgaben:

- Erstelle Smartphone-Teilnehmer Controller
- Wunschanpassung PC-Beobachter
- Einarbeitung Smartphone-Beobachter

User-Story über Skalierbarkeit der Screens hinzugefügt

AI-Logik überarbeitet

Noch fehlende Aufgaben:

Implementation vom Ausrichter sowie laden und speichern von konfigs implementation von den punkten die es für jeweilige ebene gibt und diese auch auszulesen und zu nutzen

Namensfeld muss nicht ausgefüllt sein beim anmelden

Donnerstag, 23.12.2021

16:15-17:45

**Teilnehmer:** Michael Albrecht, Dila Cigraksedetmen, Alp Bulut, Issam Mani, Jana Rademann, Eva Juozapaviciute, Lennart Kunkel, Philipp Fromme, Marc Willberg, Nick Lührmann, Carina Schoppe

**Protokollant:** Lennart Kunkel

## Aktueller Sprint: 4

Vorgesehene Aufgaben:

- Fertigstellung Smartphone-Teilnehmer Controller
- Erstellen Engine-Teilnehmer K.I.

- Ausrichter GUI-Usability verbessern

-Ausrichter und AI voll funktionsfähig

Neue Tasks in Kanboard und noch zu erledigende Aufgaben:

- Turniermodus
- Bugfixes
- Networktesting
- Fertiger Beobachter
- Teilnehmer
- Performance-Teile verbessern
- Ausrichter fertig machen
- Doppelziehfelder
- Teilnehmer fertig machen
- Spielekonfig speichern und laden können
- Java Swing entfernen
- einfügen von Playern in das Spiel und auch wieder das entfernen

Erledigt:

- Ausrichter hat nun die Möglichkeit fehlerfrei ein Game zu erstellen
- Management (Pause resume start stop) von Turnieren und Games
- implementierte Configurationsfeatures

Donnerstag, 06.01.2022

19:00-20:00

**Teilnehmer:** Michael Albrecht, Dila Cigraksedetmen, Alp Bulut, Issam Mani, Lennart Kunkel, Philipp Fromme, Marc Willberg

**Protokollant:** Lennart Kunkel

## Aktueller Sprint: 5

Vorgesehene Aufgaben:

- Fertigstellung Engine-Teilnehmer K.I.
- Bugfixes & Tests

Probleme beim Erstellen des Game Boards beim Smartphone-Spieler

➔ Wurde behoben

Anfang der Erstellung der Abgabedokumente für die Endabgabe

➔ Abschlussdokument

➔ Benutzerhandbuch

Erledigt:

- KI allgemein verbessert und schlauer gemacht
- KI Fehler und Bugs behoben
- for in for in for in for in for loops verbessert zu for in for loop mit break
- Verbesserung der punktevergabe
- neue Implementation eines Timers für die turnTime für den currentPlayer
- Verbesserung der allgemeinen Gamestruktur
- Veränderungen am Handling von Packets
- Strukturveränderungen
- Veränderung und Stabilisierung der Tests - allgemeine Verbesserungen der Leistungen
- Verbesserung der Struktur wie Spieler Maulwürfe platzieren und oder bewegen
- listen Duplikate behoben

Noch zu erledigen:

- GameSelection scheint nicht mit Referenz Server zu funktionieren
- LobbyScreen handled Disconnects von Clients noch nicht

Donnerstag, 27.01.2022

16:15-17:45

**Teilnehmer:** Michael Albrecht, Dila Cigraksedetmen, Alp Bulut, Issam Mani, Jana Rademann, Eva Juozapaviciute, Lennart Kunkel, Philipp Fromme, Marc Willberg, Nick Lührmann

**Protokollant:** Lennart Kunkel

## Besprechung Sprint: 5

Vorgesehene Aufgaben:

- Abgabe Implementierung Turnierversion
- Endabgabe
- Abschlusspräsentation
- Turnier

Turnier User Story noch problematisch

Smartphone Turnier User Story konnte nicht getestet werden, da der Turniermodus nicht fertig gestellt werden konnte

Ausrichter komplett überarbeitet