Zeiterfassung

06.07.2023 – Donnerstag

7:30 – Abschiedsessen 🡪 Restaurant (kein Grillen, wegen Brandgefahr)

Beginn 8:00

Erstellung des Projektes

Startevents beim Laden

Pause: 9:00 – 09:30

Oberfläche: Spielfelder vom Spieler & Gegner erstellt (9:30-11:00 ca)

Aufbau von Ajax mit hin und Rückgabe von Testdaten

Pause: 12:00 – 12:45

Vorbereitung der Eventlistener für die Platzierung der Schiffe (als Schleife)

Programmablaufplan für die Registrierung der Spieler erstellt & Seitengerecht gestaltet (13:30 – 14:45)

Programmablaufplan für den Spielvorgang nach Registrierung (15:00 – 16:00)

Ende 16:00

07.07.2023 – Freitag

7:30 – Email an Recrutier

8:30 – Klo…

Beginn: 9:30

Dokumentation (Layout, Schriften, Farben angepasst)

10:45:

Dokumentation 🡪 Kostenrechnung

Macke or buy?

Ende 12:30

10.07.2023 – Montag

7:30: geredet über was anderes (mehr Leute vermissen einen, als sich freuen, wenn man weg ist)

Start 7:45

Code umstrukturiert für hinzufügen der Eventlistener + Klassen für Design für die Spielfelder eingefügt

9:30: Korrektur der Schifflänge (positiv & +1 wegen Rechnung)

9:45 Platzierung der Schiffe vorgenommen

10:45: Fehler bei x10 Feldern entdeckt

11:45: Restaurant

Pause 12:00-12:45

12:45 weiter mit Fehlerbehebung

Anpassung der Abfrage zum setzen des Startwertes für die Übergabe (platziereSchiff-Funktion)

13:15: direkte Kollisionserkennung

14:00: Bereich in Umgebung sperren

14:45: Klo

15:15 Fortsetzung mit Sperren der Umgebung (horizontal)

16:00 Fehler…… 🡪 Sperrflächen falsch erstellt

11.07.2023 – Dienstag

Start: 7:30

Fehler (Sperrflächen) ausgebessert

8:15: Fortsetzung mit Sperren der Umgebung (vertikal)

9:30: Wasserflächen einheitlich nach Platzierung

9:45: Klo…

10:00: remove Eventlistener für Platzierung der Schiffe

10:15: Doku 🡪 Implementierung der Platzierung

Pause: 11:45 – 12:30

12:30 Doku

12:45 Design CSS (Tabellengrößen)

13:45 aufgegeben und Design so gelassen

* Schiffanzeige

14:15 – 14:30 Pause (Herr Stadler, geredet über Klima)

14:30 Anpassungen der Positionen Textfeldern mit Spielernamen

14:45: laden des Spielfelds in einem Array für die Übergabe an PHP

15:15-15:30 Testen der Schiffsplatzierung 🡪 es können Schiffe so platziert werden, dass nicht mehr Platz für mehr Schiffe

15:30 Dokumentation… 5.3.1. Platzierung der Schiffe beschrieben

5.3 Aufbau der Logik vom Spielfeld allgemein

16:45 Ende

12.07.2023 – Mittwoch

Start: 7:30: Oberfläche fertiggestellt

8:45: Dokumentation der Oberfläche

Pause 9:00 – 9:30

Weiter Doku…

10:00 – 10:30 Klo

10:30: Dokumentation 🡪 Entwicklungsprozess

11:45 – 12:30 Pause

12:30: Doku weiter

13:00: Verbindung an PHP

Erledigt: Spieler1 hat sich mit seiner Aufstellung registriert

14:30: Registrierung Spieler2

Vorbereitung für zufälligen Spielbeginn

16:15: Ende

13.07.2023 – Donnerstag

Start 7:30

Spieler2 trägt Spieler1 ein

08:00:

Eintrag des Tokens (welcher Spieler anfängt) mit „;“ x 🡨 danach soll letzter gemachter Zug kommen.

8:30: Spieler1 🡪 Beitrittsabfrage, ob Spieler2?

8:45 Klo – 9:00 Pause bis 9:30

9:30: Feueralarm

10:00 wo war ich???

Problem: setIntervall 🡪 Rekursion obwohl nur 1x gesetzt

Versuch 🡪 setTimeout stattdessen

Pause 11:00 – 11:30

Ungewollte Rekursion erzeugt

Beitrittsabfrage() 🡪 serverAnfrage() und serverAnfrage() 🡪 Beitrittsabfrage()

Pause 11:45 – 12:30

12:30 – 12:45 Kommentare

12:45: Feierabend bevor ich verschlimmbessere

14.07.2023 – Freitag

7:30: geredet über schriftliche Zustimmung für Wrestling

Start 7:45

Überblick über gestern verschaffen

8:15: Anpassung für Beitrittsabfrage

8:30: Abschiedsessen 🡪 Restaurant

Pause 9:00 – 9:30

Form für Tokenabfrage

10:15 – 10:30 Klo

10:30: Anpassung Spieler1 Namen mit Rückgabe von Leerzeichen (keine ; erlaubt wegen split(„;“))

11:00: Anpassung PHP Skript für Tokenausgabe bzw. Spieler2 Namensausgabe

11:45-12:30: Pause

12:30: Tokenausgabe für Spieler2

13:00: Spielzugmöglichkeit vorbereitet

13:30: Spielzug an PHP gesendet

13:45: Probleme aufgetreten 🡪 Spieler2 bekommt nicht mehr Namen Spieler1

+ Spiel bereits im Gange… Spam für Spieler 2, wenn Spieler2 nicht Token hat (behoben?)

14:15: Ende

17.07.2023 – Montag

7:30: geredet über Klingengröße

Start 8:15: Dokumentation – Anmeldung der Spieler beschrieben

9:00 – 9:30 Pause

10:00 – 10:45 geredet über Gerichtskosten; Lohnkosten von Softwareentwickler…

11:00: Doku - Projektbegründung

11:15: Doku - Projektschnittstellen

11:45: Doku – Entwurf der Benutzeroberfläche

12:15 – 13:00 Pause

13:00: Verfeinerung der Dokumentation

13:45: Überlegungen zur Doku…

14:00: Doku – Anmeldung der Spieler weiterbeschrieben

16:15: Doku – Ist‑Analyse beschrieben

16:45: Ende

19.07.2023 – Mittwoch

Notizen

Bei Klick auf Spielfeld muss was passieren, wenn der Spieler dran ist.

* Feld selektieren 🡪 Zug an PHP schicken

Spielzug des Gegners verarbeiten

Statistiken, siehe Projektantrag

Feedback über Spielzug soll sofort erfolgen, nicht über Token 🡪 eigener Spieler kann bei sich dann die Auswirkung des Spielzuges eintragen (Wasser / Treffer / Versenkt)

Statusmeldung Spieler2, dass auf Spielzug Spieler1 wartet

Spielfelder mit Abstand nebeneinander platzieren 🡪 dazwischen Schiffanzeige

* Spielfelder abfragen, ob Platzierung an allen Stellen möglich

Programmablaufplan erstellen über…

* Registierungsvorgang bis Spielstart.
* Spielablauf für jeden Zug.

Grund = Spielzug fehlt noch

Überlegung: wenn Spielzug gemacht 🡪 Grund auf Token ändern

Wenn Token erhalten 🡪 Grund auf Spielzug ändern

Gleiche Spielernamen für 1 & 2 🡪 Problem? 🡪 spielerID

Bei Spielzug überprüfen ob gewünschter Zug erlaubt (Feld bereits geschossen?)

* Spielzüge müssen immer freigegeben werden (wenn man dran ist) / PHP

Verbindungs-Ajax von Spielzug-Ajax trennen?

* Spielfelder nur 1x schicken, stehen dann in Datei
* Bei Spielzug Klick & Spieler mitschicken (ID)

Möglichkeit: siehe Quellcode Doku von x bis y.

Fragen

In Projektplanung keine Analysephase vorgesehen… 🡪 wie gestalten? (Zeitplanung)

Kommt in die Planungsphase rein.

🡪 auch in Implementierungsphase, die Schleifen für Eventlistener?

🡪 Array nennen?

Token 🡪 Erklärung?

1.3 Projektbegründung 🡪 wie in 3.2.1 (Make or Buy) Induvidualsoftware, gibt nicht zu kaufen? Lange Recherche 🡪 kein geeignetes Produkt

1.4 Projektschnittstellen 🡪 Auftraggeber rein? weg

1.5 Projektabgrenzgung??? Raus/weg damit

2.3 Ressourcenplanung ??? (Zeit)

2.4 Entwicklungsprozess: Wasserfall?

Welcher Kunde genau oder allgemein „Kunde“?

3.1 Ist‑Analyse 🡪 Problem der Sensibilisierung mit Mausbewegung, bisheriger Stand?

3.3 Nutzwertanalyse 🡪 nicht monetärer Nutzen? Sensibilisierung

3.4 Anwendungsfälle 🡪 Schüler, bzw. Spielverhalten?

Begleitend in IT Schulunterricht

3.5 Qualitätsanforderungen 🡪 Funktionsfähigkeit

4.2 Architekturdesign raus?

4.4 Datenmodell 🡪 JSON?

4.5 Geschäftslogik 🡪 Spiellogik – PAP?

4.6 Qualitätssicherung 🡪 selbstgetestet, Demo soll vor Ort auch getestet werden?

4.7 Datenverarbeitungskonzept???

Gestaltung Benutzeroberfläche 🡪 HTML, CSS Schnipsel rein?

Quellen

https://www.w3schools.com/html/html\_table\_borders.asp

https://www.w3schools.com/js/js\_timing.asp

https://www.w3schools.com/html/html\_tables.asp

https://www.w3schools.com/html/html\_css.asp

https://www.w3schools.com/xml/ajax\_xmlhttprequest\_response.asp

https://www.w3schools.com/php/php\_oop\_constructor.asp

https://www.w3schools.com/jsref/jsref\_split.asp

https://www.w3schools.com/jsref/jsref\_slice\_array.asp

https://www.w3schools.com/jsref/jsref\_charat.asp

https://www.w3schools.com/jsref/jsref\_parseint.asp

https://www.w3schools.com/js/js\_switch.asp

https://www.w3schools.com/jsref/jsref\_push.asp

https://www.w3schools.com/howto/howto\_css\_three\_columns.asp

https://www.w3schools.com/cssref/pr\_dim\_width.php

https://www.w3schools.com/howto/howto\_css\_aspect\_ratio.asp

https://www.w3schools.com/css/css\_dimension.asp

https://www.w3schools.com/jsref/jsref\_keys.asp

https://www.w3schools.com/js/js\_json\_arrays.asp

https://www.w3schools.com/js/js\_json.asp

https://www.w3schools.com/php/php\_oop\_classes\_objects.asp

https://www.w3schools.com/php/php\_json.asp

https://www.w3schools.com/php/func\_math\_rand.asp

https://www.w3schools.com/jsref/met\_win\_clearinterval.asp

https://www.w3schools.com/php/func\_var\_empty.asp

https://www.php.net/manual/en/function.getrandmax.php

https://www.php.net/manual/en/function.rand.php

https://www.php.net/manual/en/functions.returning-values.php

https://www.php.net/manual/en/function.file-put-contents.php

https://www.php.net/manual/en/function.json-encode.php

https://www.php.net/manual/en/function.json-decode.php

https://www.php.net/manual/de/function.isset.php

https://www.php.net/manual/en/language.types.object.php

https://www.php.net/manual/en/function.json-encode.php

https://www.php.net/manual/en/function.json-decode.php

https://www.php.net/manual/en/function.file-exists.php

https://www.php.net/manual/en/language.oop5.magic.php

https://www.php.net/manual/en/language.oop5.visibility.php

https://www.reddit.com/r/PHP/comments/kkrzks/getterssetters\_vs\_public\_properties/

https://www.beberlei.de/post/building\_an\_object\_model\_\_no\_setters\_allowed

https://php.budgegeria.de/frgcebc

https://coding-champ.com/tutorials/php/getters-and-setters

https://stackoverflow.com/questions/41877868/php-a-way-to-get-property-without-getter

https://stackoverflow.com/questions/2295496/convert-array-to-json

https://www.daniweb.com/programming/web-development/threads/100792/pass-a-2d-array-with-ajax

https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Global\_Objects/Object

https://stackoverflow.com/questions/50936764/storing-key-value-pairs-in-an-array-in-javascript

https://stackoverflow.com/questions/1144705/best-way-to-store-a-key-value-array-in-javascript

https://stackoverflow.com/questions/42526032/how-to-find-if-element-with-specific-id-exists-or-not

https://stackoverflow.com/questions/9329446/loop-for-each-over-an-array-in-javascript

https://stackoverflow.com/questions/12504042/what-is-a-method-that-can-be-used-to-increment-letters

https://softwareengineering.stackexchange.com/questions/321534/what-json-structure-to-use-for-key-value-pairs

https://www.blogseite.com/html-div-nebeneinander-anordnen/

https://linuxhint.com/enable-disable-input-fields-using-javascript/

https://www.computerhilfen.de/info/css-tricks-3-divs-zentriert-nebeneinander-anzeigen-ohne-float.html

https://www.thesitewizard.com/css/make-table-cells-same-size.shtml

https://stackoverflow.com/questions/10525744/css-table-cell-equal-width

https://stackoverflow.com/questions/10525744/css-table-cell-equal-width

https://stackoverflow.com/questions/7693224/how-do-i-right-align-div-elements

https://blog.hubspot.com/website/center-div-css

https://www.geeksforgeeks.org/how-to-create-equal-width-table-cell-using-css/

https://stackoverflow.com/questions/2156712/how-to-float-3-divs-side-by-side-using-css

https://stackoverflow.com/questions/58202591/three-divs-with-different-width-side-by-side-those-left-and-right-fixed

https://codedamn.com/news/frontend/use-css-to-put-div-side-by-side

https://stackoverflow.com/questions/5445491/height-equal-to-dynamic-width-css-fluid-layout

https://stackoverflow.com/questions/21799852/css-width-same-as-height

https://stackoverflow.com/questions/11243075/css-scale-height-to-match-width-possibly-with-a-formfactor

https://stackoverflow.com/questions/22893866/css-dynamically-calculate-width

https://stackoverflow.com/questions/59696160/calc-pixel-height-dynamically-based-on-dynamic-width-and-ratio-with-css

https://support.pega.com/question/how-calculate-dynamic-width-css-code-based-screen-resolution

https://mademyday.de/height-equals-width-with-pure-css/

https://www.cssportal.com/css-properties/size.php

https://www.helpster.de/tabulator-in-html-erzeugen-so-gelingt-s\_123496

https://www.lima-city.de/thread/html-text-mit-tabulator-abstand

https://www.home.unix-ag.org/juergen/selfhtml/absatz.html

https://sentry.io/answers/how-do-i-add-a-tab-space-instead-of-multiple-non-breaking-spaces/

https://forum.freecodecamp.org/t/hover-effect-not-working/592288

Tipps-

Ausgangsituation: Sicht vom Auftraggeber (Schule)

Ist-Analyse: objektive Beurteilung des Auftragnehmers (ICH)