

Übung vom 06.12.2023

Anforderungsänderung 2

- Das Spiel soll im Internet gespielt werden können
 - Der Rater bekommt seine Bewertung über das Netzwerk
 - Das Spiel muss konfigurieren, ob die Rolle des Codierers vom laufenden Programm oder über das Internet erreichbar sein soll
 - Dazu müsste eine IP-Adresse und Port festgelegt werden
 - Wenn der Codierer über das Internet kommt, gibt dieser auch den Code ein
 - Kommunikation über http-Post
 - Content Type soll JSON-Format verwenden
 - Fehlermeldungen nicht über JSON
 - JSON-Nachrichten haben für das Request das gleiche Format wie die Responses
 - JSON-Schema soll laut <https://json-schema.org/draft/2020-12/schema> erfolgen
 - Als Kommentar mit _ führende Felder benutzen. Als Kommentar soll die Codierung noch mal erläutert werden
 - GameID Eintrag soll festlegen welches Spiel in dieser Response/Request gemeint ist. Am Anfang gibt es diese nicht und sie soll bei der ersten Anfrage 0 oder leer sein.
 - GamerID ist für die Benennung des Spielers (ratender) gedacht. Damit könnte ein Ranking gemacht werden. Sobald diese einmal festgelegt wurde, so sollte diese persistiert werden
 - Positions: wie viele Positionen soll der Code haben? Diese sollte immer wieder angegeben werden können
 - Colors: maximale Anzahl von Farben für den Code, soll bei beginn des neuen Spiels festgelegt werden
 - Value: ist das zentrale Feld. Dort soll entweder der Rateversuch oder die Bewertung enthalten sein. Das Feld soll den Typ String haben. Wenn keiner der geratenen Steine richtig ist, gibt es einen leeren String zurück. Je nach richtiger Position oder Farbe soll der String dann mit 7 und 8en gefüllt werden.
 - Required: alle Felder sind erforderlich.
- In der Übung 11 (KW51) kann jede Gruppe ihr Netzwerkfähigkeit an einem Prototypen testen
 - Es wird eine IP und Port genannt und die Codierung kann getestet werden
 - Die Anfragen werden geloggt, aber wir werden keinen Zugriff darauf erhalten
- Wichtig ist: wir müssen nicht den Server implementieren, sondern nur die Anfragen von dem Server interpretieren und senden können
- Man soll sich trotzdem entscheiden können, ob das Spiel lokal oder über das Netzwerk läuft. Wenn es über das Netzwerk geht, gibt es nur die Möglichkeit der Rater zu sein.
- Die erste Nachricht enthält noch keinen zu erratenden Code, sondern dient nur zu der ID-Zuweisung.
- Sobald der Code richtig erraten wurde, so gibt der Server die entsprechende Anzahl an 8en zurück und damit ist das Spiel beendet.
- Es soll erst abgefragt werden, ob man Codierer oder Rater ist. Wenn man Rater ist, dann soll man noch entscheiden können, ob der Codierer lokal oder im Netzwerk genutzt werden soll.

Zwischenpräsentation

- Erster Prototyp kann präsentiert werden
- Eine Übersicht über den aktuellen Arbeitsstand
- Welche Anforderungen wurden erhoben
 - Welche davon wurden umgesetzt
 - Welche nicht umgesetzt wurden
 - Wie lässt sich der Entwurf in der Implementierung widerspiegeln
 - Wie einfach ist eine neue Anforderung zu implementieren?
 - Qualitätssicherung, wie wird diese gewährleistet?
 - Wie funktioniert die Zusammenarbeit?
 - Gab und gibt es Probleme? Wie wurden diese angegangen?
- Worauf es nicht ankommt:
 - Probleme verschweigen
 - Viele Anforderungen umgesetzt zu haben
 - Ein komplett vollständiges lauffähiges Programm zu haben