

Projekt Vindinium 09.05.2016

Sitzungsdaten			
Datum: 09.05.2016	Ort: 380a	Beginn: 08:15 Uhr	Ende: 14 Uhr
Teilnehmer	Eric Salomon Henning Kahl	Christian Rambow	Michael Neitzke
Protokollführer: Henning Kahl		Projektleiter: Eric Salomon	

Themenüberblick		
Nr.	Thema	
1	Besprechung	Eric Salomon, Henning Kahl, Christian Rambow
2	Bugfixes Webgui, Webgui Style, Merge-Konflikt gelöst, Game Analyse Zusammengetragen	Eric Salomon, Henning Kahl, Christian Rambow
3	Vortrag „Aktueller Projektstand“	Eric Salomon, Henning Kahl, Christian Rambow
4	Beginn der Aufgaben zum nächsten Termin	Eric Salomon, Henning Kahl, Christian Rambow
5	Aufgabenverteilung zum nächsten Termin	Eric Salomon, Henning Kahl, Christian Rambow

Tagesordnung			
Nr.	Inhalt	Kategorie	Verantwortlich / Termin
1	Die Aufgaben zum heutigen Termin wurden präsentiert. Es wurden die Aufgaben für den heutigen Termin festgelegt.	Info/Beschluss	Alle
2	Webgui wurde erweitert hinsichtlich des Explorationfaktors. Webgui-bug-fixes. Ein Merge-Konflikt wurde gelöst. Teilergebnisse der Game Analyse wurden zusammengetragen.	Info/Beschluss	Alle
3	Wir haben unseren aktuellen Projektstand vorgestellt.	Info	Alle
4	Beginn der Aufgaben für nächste Woche	Info	Alle
5	Eric: - Statistik-Erweiterung: States - ownGoldBiggerTwo hardcoded (aus Long	Beschluss	Alle

	<p>rausnehmen)</p> <ul style="list-style-type: none"> - abstrakte Sicht erweitern: +übernächster Gegner, +übernächste Mine. (mehr Modi) - alle Minen / Gegner crashed Bugfix - optional: gestorben? getötet? Ausweichen? <p>Henning:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bootstrap einbinden - Webseite neu strukturieren - popups für Webguisteps <p>Christian:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Config-Erweiterung: Playranked(next, change), reward-Kategorien - Vindiumserver aufsetzen für Bender hardcodedbot <p>Alle: stetige Analyse der Spiele mit Hilfe der Webgui</p>		
--	---	--	--