

# Zeit Protokol

Freeddy Djotsop

Oktober 2020 - März 2021

Datum	Phase	Dauer	Beschreibung
	<b>Planung und Analyse</b>		
Mi. 11.11.2020		1h	Team Sitzung
Fr. 13.11.2020		1h	Team Sitzung
Sa. 14.11.2020		2h	Spiel heruntergeladen und Dokumentation gelesen
So. 15.11.2020		1h	Spiel Konzept
Mo. 16.11.2020		3h	Lastenheft
Di. 17.11.2020		3h	Lastenheft
Sa. 20.11.2020		2h	Lastenheft
	<b>Definitionsphase</b>		
So. 22.11.2020		2h	Benutzerhandbuch
Mo. 22.11.2021		2h	Meine Einführung in die Netzwerk-Programmierung
Mi. 23.11.2020		4h	Netzwerk-Programmierung Dokumentation
Do. 25.11.2020		2h	Team Sitzung
So. 27.11.2020		3h	Netzwerk-Programmierung Dokumentation
	<b>Entwurfspase</b>		
Mi. 01.12.2020		3h	Use-Case-Diagramm
Do. 02.12.2020		4h	Team Sitzung
Fr. 03.12.2020		6h	Netz-Klassendiagramm
Mi. 15.12.2020		4h	Sequenz-Diagramm
	<b>Implemmentierung</b>		
Di. 21.12.2020		4h	Hello-World Programm für die Netzwk-Programmierung: -Server auf verbindung vorbereiten -Client mit dem Server verbinden -Datenaustausch nur zwischen Server und Client
Do. 23.12.2020		6h	1. Versuch Datenaustausch zwischen 2 Clients noch fehlerhaft
Mo. 27.12.2020		6h	2. Versuch Datenaustausch zwischen 2 Clients noch fehlerhaft
Di. 28.12.2020		4h	Dokumention gelesen und 3. Versuch Datenaustasch zwischen 2 Clients noch fehlerhaft
Do. 30.12.2020		6h	4. Versuch Datenaustasch zwischen 2 Clients noch fehlerhaft, aber näher gekommen
Mo. 04.01.2021		4h	1. Versuch Datenaustasch zwischen 2 Clients und <b>FEHLERFREI</b>
Di. 05.01.2021		1h	Nur Positionieren von 2 Digger mit unterschiedlicher Farbe auf jedem Gui geschafft und keine Bewegung synchronisiert
Mi. 06.01.2021		6h	Team Sitzung <b>Versuch</b> mit dem Logik Source Code Daten zwischen 2 Clients auszutauschen und den Client bzw. Map entsprechend aktualieseren. Migration auf <b>JavaFx</b>

Datum	Phase	Dauer	Beschreibung
	<b>Implementierung</b>		
Mo. 11.01.2021		6h	<b>Versuch</b> Digger Bewegung auf beiden Gui zu synchronisieren
Di. 12.01.2021		6h	Digger Bewegung auf beiden Gui synchronisiert und Map entsprechen geändert, aber teilweise richtig, denn es fehlt noch die Bewegung von Monster
Mi.20.01.2021		2h	Gutachter für Zug-um-Zug
Mo.25.01.2021		0.5h	Review Sitzung in Gruppe Zug-Um-Zug
Mo. 01.02.2021		4h	Logik-Code wurde komplett verändern, Arbeiten jetzt Mit Bilder Nezt-Code muss sehr stark geändert werden. Fast alle Schnittstellen und neue werden voraussichtlich gebraucht
Mi. 03.02.2021		6h	Server für $n$ -Client erweitern Find a Game Implimentieren Zwei Client miteinander verbinden zum Spielen Alles verhält sich NICHT wie gewünscht
Do. 04.02.2021		6h	Map und Digger für 2 Player erweitert 2 Client miteinander verbinden Dafür habe ich Klasse Client um hostTryToConnectWithFriend- und friendAnswer-Schnittstellen erweitern. Klasse TwoPlayers modelliert
Fr. 05.02.2021		6h	Client um ConnectTwoPlayers-Schnittstelle erweitern für Twoplayers
So. 07.02.2021		2h	2 Client können jetzt verbunden werden
Mo. 08.02.2021		6h	Controller um ConnectToServer erweitert Klasse Servicee für den verbindung 2 Client modelliert setSceneFindGameMenu in Controller geschrieben Find a Game läuft <i>fast</i>
Di. 09.02.2021		4h	in Server und MapforTwoPlayfers noch weitergearbeitet
	<b>Abnahme und Produkteinführung</b>		
Mi. 10.02.2021		4h	Präsentation fertig gemacht, Server kann mehrere Client unterstützen und find a Game funktioiniert
	<b>Pflege</b>		
So. 28.02.2021		4h	Netz Klassen einfacher und ausführlicher erstellt
Mo. 01.03.2021		2h	Implementierung, pause und Digger-Life Aktualisierung hinzugefügt
Di. 02.03.2021		6h	Klasse- und Sequenz-Diagramme angepasst und notconnected()-Schnittstelle hinzugefügt
Mi. 03.03.2021		6h	Versuch Netzteil responsiver zu machen mit Dialog message Versuch Goldnuggets Bewegung zu synchronisieren ABER noch fehlerhaft
Fr. 05.03.2021		6h	daran noch weitert gearbeitet aber noch fehlerhaft
Mo. 08.03.2021		8h	Golnugget Bewegun g nicht geschafft und konnte das nicht responsiver machen Code muss vereinfachen und abgeben
Di. 09.02.2021		4h	NetzteilCode zur Abgabe fertig gemacht
Mi. 10.02.2021		2h	Projekt Abgabe fertig gemacht
	<b>Summe</b>	166.5h	