

Protokollierung der Sitzung vom 11.11.2020

Brice Tsoutezo Biekou

16. November 2020, Wuppertal

Inhaltsverzeichnis

1	Darstellung von online Plattformen	1
2	Rollen Verteilung	2
3	Was Über das Spiel?	2
4	Anforderung des Auftraggeber	2
5	Aufgabe für Nächste Woche	2

1 Darstellung von online Plattformen

Am Sitzung vom 11.11.2020 hatten wir mit dem Professor über Details unseres Projekts gesprochen. Der Professor hat uns über die online Plattformen **Github** und **Gitlab** hingewiesen. Also diese Plattformen sind viel benutzt , um mit den Teilnehmern zusammen die Quellcode zu teilen. Jeder Teilnehmer hat dann die Möglichkeit sich die Quelldatei anderer Teilnehmer anzuschauen. Der hat auch die Möglichkeit die Quelldatei zu modifizieren solange er den Zugriff (Public share) darauf hat. Wir wurden auch über **Slack** hingewiesen. Also **Slack** ist eine Plattform wie **Discord** und **Zoom** um Meetings durchzuführen und Informationen mitzuteilen. Über **Sciebo** hat man auch besprochen. Also wir könnten **Sciebo** benutzen um die Pdf Bzw. Word-Datei mit den anderen Teilnehmern online zu teilen, damit jeder weiß, was protokolliert wurde und auch die Möglichkeit hat , die Pdf Bzw. Word-Datei zu ändern.

2 Rollen Verteilung

Wir haben uns die Rollen verteilt, Also die Rolle des **Besprechungskoordinators** wurde vom **Brice** übernommen. **Freeddy** übernimmt die Rolle des **Plannungsmanagers und Projektverfolgers**. **Afraa** übernimmt die Rolle der **Anforderungsmanagerin**. **Ghaith** übernimmt die Rolle des **Entwurfsmanager** und **Abdulrahman** übernimmt die Rolle des **Codemanagers**. die Rollen des **Qualitätsmanagers und Reflexionsmanagers** werden einfach abgewechselt. Das spricht jeder von uns kann diese Rollen übernehmen, wenn er kann oder wenn er Zeit hat.

3 Was Über das Spiel?

Der Professor hat uns einiges über das Spiel erklärt. Unser Spiel heißt **Digger** . Auf der internet Seite **digger.org** kann man viele Information über das Spiel **Digger** erhalten. Wir haben uns mit der Programmiervariante **Java** mit dem **Swing** als Benutzerschnittstelle entschieden.

4 Anforderung des Auftraggeber

In unserem Projekt übernimmt der Professor die Rolle der Auftraggeber. Der hat uns dann die Anforderungen für das Programmieren des Spiels mitgeteilt. Also das Spiel muss diese Angaben halten :

- Multiplayer mit mindestens 2 Levels sein.
- Der User muss die Möglichkeit haben, das Spiel zu pausieren.
- Das Spiel muss den Speicher- und Ladevorgang implementieren.
- Der Ton ist nicht wichtig.

Als **Optionale Parameter** könnten wir ein **Chat** erstellen , damit die Users zusammen während des Spiels kommunizieren können. Da das Spiel auch online über Netzwerke erfolgen muss. Außerdem könnten wir auch ein **Editor für die Level** implementieren.

5 Aufgabe für Nächste Woche

Bei der Sitzung haben wir auch festgelegt , dass wir als erste Aufgabe , ein **Glossar und Lastenheft** erstellen sollen. Diese Aufgabe soll dann nächste Woche an den Auftraggeber Bzw. Professor vorgestellt werden.