

SWTPra Gruppe 01 Protokoll

Protokollführer Danny Gehse

November 20, 2023

1 Review

zusätzliche Fragestellung: wer hat was gecodet und wenn nicht warum nicht.

- Felix leider nichts gecodet, Plan wie man starten würde schon vorhanden, diese Woche aufholen und abschließen. Mit Max JDK version Android Studios welche verwenden: ne andere als von uns festgelegt wegen Product Vision
- Max richtige Einstellung und java version für android studio android 18 sollte passen, minimal an gui weiter gemacht
- Luca an gui weiter gearbeitet hat was programmiert
- Bastian gui startseite gemacht, hatte Probleme bei DPI und Nexus 5 (?). Zweites Problem: wenn zb ein User bengi3 heißt dann wird das so behandelt wie der Benutzername bengi. Aber wir wollen keine Datenbank aufsetzen also hat sich das erledigt. Man kann laut bengi das erste problem mit responsive design beheben.
- Abdu war krank und immer noch krank. Android phase(?) Dokument geschrieben. Recherchiert wie alle Daten gesendet werden in server client Architekturen mit Java beschäftigt enums hat sich code angesehen in git
- Karim das Protokoll in latex geschrieben, dann spiellogik code gelesen und java gelernt wie man Packages Benutzt. Keinen Code geschrieben.
- Farah war am verzweifeln weil überwältigt. Client Server Architektur recherchieren. Interface Dokument angucken.
- Alexei task 48 code geschrieben, ki recherchieren, devops Dokument
- Danny junit tests geschrieben, und projekt in ein intellij idea projekt umwandeln
- Bengi 3 tage verhindert. Server Client recherchiert mit farah darüber austauschen
- Mattes letzte person: Interface Dokument fertig stellen, kein code.

2 wie fangen wir an zu coden?

- Felix will bis morgen was programmieren sodass sich andere personen das auch angucken können
- Bengi: woran liegt's dass kein code geschrieben wird?
- Farah: hat probleme sich einzuarbeiten weil keine Fundamente, Probleme das große und ganze zu sehen
- Tom: wir haben Keine Zeit mehr sollten bis morgen fertig sein. Die anderen Gruppen Synchronisieren Zeugs um mehrere Clients zu verarbeiten. Sollten 30 Stunden pro Woche ab jetzt arbeiten wenn wir noch ne chance haben wollen.
- Spielfeld generieren muss bis nächste Woche fertig werden und Netzwerk Kommunikation sollte auch stehen.
- Klardefinierte Aufgaben werden vorgeschlagen: Wir brauchen 1 Server Team, 1 Frontend Team, 1 Devops Team. via pairprogramming empfohlen
- zuständigkeit für das Devops Dokument wurde schon festgelegt. devops sollte auch so schnell wie möglich fertig werden. Dennoch 2 Leute aus Devops Team rauskürzen für mehr Programmierer.
- idee: gamejam (Treffen so viel wie möglich in 48 stunden programmieren)
- Technologiepark 13 ist der Ort (für gamejam)

3 Ziele

- nächste woche sollte client haben Spielfeld, Startoberfläche IP + Port eingeben
- Spielliste anzeigen Button, aktive Spiele Liste, ListView in Android Studios benutzen, damit kann man mit Templates Listen erstellen. Android Studios Spielfeld generieren. Kommunikation sollte auch stehen.
- Max: spielfeld anzeigen fertig stellen
- einzelne bereiche mit zoomfunktion anschauen
- maus tastatur headset mitbringen
- Mattes verantwortlicher für devops
- Max auch raus aus devops Team
- Alexei, Farah und Mattes devops Team
- Tom: devops sollte max 2 Tage dauern

4 Code documentation

- Code Documentation: alle Public Methoden sollen Dokumentation haben nach vorgegebenem Schema
- alle private Methoden optional

```
/**
 *ich tue was
 *
 * @param hello Abhängig
 * @param text
 * @return
 */

public int tueEtwas(int hello, String text) {
    return 1;
}
```

5 git tutorial

- git tutorial stream von felix
- Befehle: init, status, add, add -A, commit -m, log, push branchname, log -graph -decorate -all, branch, switch,reset, merge branch, revert, rebase, rebase -continue, push -force
- merge konflikt demonstrieren
- hard reset nur für lokale repos benutzen
- git push -force (gefährlich)