

# SWTPra Gruppe 01 Protokoll

Protokollführer Mattes Hachmeyer

October 2023

## 1 Review

- Karim erzählt von Git-Problemen. Felix untersucht Git-Repository lokal. Erzählt von Git-Tutorials.
- Abdou hat sich weiterhin mit Git beschäftigt.
- Bastian ist auf keine Probleme gestoßen. Er hat User Story und Product Backlog entwickelt.
- Danny hat an der Spiellogik gearbeitet.
- Max hat sich in Java eingearbeitet. Ist auf keine Probleme gestoßen.
- Felix hat die Planung fertiggestellt und das Angebot mit verfasst.
- Alexei hat sich mit Java beschäftigt und die Latex Struktur verbessert.
- Mattes hat das Angebot mit abgegeben und sich mit Java befasst.
- Bengi hat Aufwandsschätzung verfasst und das Angebot mit abgegeben + Java Einarbeitung
- Luca hat mit der Entwicklung des Product-Backlogs begonnen
- Farah hat sich in Java eingearbeitet, Anschreiben verbessert und Angebot abgegeben.

## 2 Ernennungen

Danny Gehse wurde zum **Qualitätsmanager** ernannt.

### 3 Feedback

Bengi kritisiert, dass Stundenzettel nicht rechtzeitig abgegeben werden.

Alexej schlägt vor, unentschuldigtes Versäumen der Abgabe mit einer Geldstrafe zu sanktionieren: Wenn der Stundenzettel nach 18:00 Uhr nicht abgegeben wurde, sind 5€ in eine gemeinsame Kasse zu zahlen.

Dieser Vorschlag wurde angenommen

Bengi geht auf Zeitmanagement ein: Last-Minute Aktionen wie beim Angebot sollten in Zukunft vermieden werden.

Vor allem wenn es ans Coden geht, könne sich der Aufwand extrem erhöhen.

Er schlägt vor, bis zum nächsten Meeting einen Workshop zum Thema Zeitmanagement anzubieten.

Alexej fügt hinzu, dass es sinnvoll sei, die Abgabetermine "vorzuverlegen". Diese Vorschläge wurden angenommen.

Bengi erwähnt Git und erwähnt den Vorfall von Sonntag Abend: Bei Hochladen der Stundenzettel gab es einige Probleme, die mit dem Löschen von Dokumenten zusammenhingen.

### 4 Besprechung bezüglich der einzusetzenden Tools

Felix gibt bekannt, dass uns die Verwendung des **Spring Frameworks** gestattet ist.

Aufgrunddessen hielt er einen einführenden Vortrag über dieses Framework. Er empfiehlt außerdem allen, sich mit diesem Framework auseinanderzusetzen.

Besonders elegant funktioniere die Server-Client Architektur, wenn sie über RestAPIs kommuniziere, daher betonte Felix gegenüber Mattes, dass er sich in den Meetings des Interface-Komitees für RestAPIs einsetzen soll.

Als Build-Tool wurde sich für **Maven** entschieden.

### 5 Aufgabeverteilung

- Karim und Abdou erstellen eine Maven Einführung bis Donnerstag.
- Bengi und Max erstellen Templates für die GUI.
- Danny, Alexei und Mattes entwickeln die Spiellogik

## 6 Arbeitsgruppen

**QA-Dokument:** Verantwortlich: Farah, beteiligt: Felix, Karim, Luca, Abdou, Bengi

**Product Backlog:** Verantwortlich: Luca, beteiligt: Farah, Bastian

Für diese Dokumente wurden Deadlines am 05.11.23 (Sonntag) festgelegt.

## 7 Fragen an Tutor / Vorschläge des Tutors

Felix fragt, wie die Unterteilung von Client und Server in Git gemacht wird. Er schlägt vor einen Branch mit Client und einen mit Server zu machen (Server/main), (Client/main). Der aktuelle main branch wird zu (Server/main).

Tom schlägt vor, das Spielfeld als Bild und nicht als XML-Code zu implementieren.

Felix fragt, welches GUI-Framework wir nehmen sollen: Tom sagt, er habe es damals über XML gemacht, er empfiehlt uns das auch für den Smartphone Client.

Beim PC Beobachter dagegen müssen wir JavaFX verwenden

Danny fragt, welcher Algorithmus das letzte Turnier gewonnen hat. Tom weiß es zwar nicht mehr, aber empfiehlt Monte-Carlo Algo oder ein neuronales Netz.

Bezüglich des KI-Trainings schlägt Tom vor, die PCs zu clustern, um die KI zu trainieren, oder den H-PC zu beantragen.