

SWTPra Gruppe 01 Protokoll

Protokollführer: Mattes Hachmeyer

15.01.2024

1 Review

- **Felix:** Kommunikationsmodell im Server geändert → einfachere Tests
Server noch nicht auf neuestem Interface-Dokument Stand versucht, Server heute noch auf neuesten Stand zu bringen
- **Bengi:** Website, Tasks im Product Backlog hinzugefügt
- **Farah:** Hat sich in den Code vom eingekauften Beobachter eingelesen, hat versucht das Programm zu starten
- **Max:** JavaFX lernen, Referenzserver ausprobieren, mit unserem Server ausprobieren. Beides ohne Erfolg. Hat daraufhin an der PC-GUI weitergearbeitet.
- **Karim:** Hat sich mit Teilnehmer beschäftigt. Server-Code verstehen. Wollte mit Abdou Beobachter zum Laufen bringen. Karim braucht unbedingt Unterstützung
- **Luca:** Hat es geschafft, das Projekt zum Laufen zu kriegen Hat mit JavaFX gearbeitet.
- **Danny:** Hat an der KI gearbeitet. Monte-Carlo Algo ist bereits implementiert, noch einige Anpassungen und die KI sollte lauffähig sein.
- **Mattes:** Hat sich mit den geforderten Dokumenten vertraut gemacht
- **Abdou:** Am Smartphone-Beobachter gearbeitet, er kennt den Fehler, hat ihn bisher jedoch nicht beheben können.

2 Code Präsentationen

Felix zeigt, dass er im Server das Observer-Pattern implementiert hat

Danny zeigt Fortschritte der KI anhand des Quellcodes.

Abdou zeigt Fortschritte bezüglich der Kommunikation zwischen Android-Client und Server

Max zeigt Funktionalität, die er am PC-Teilnehmer implementiert hat, die das Anzeigen der Spielkarten ermöglicht.

Bengi zeigt Fortschritte bei der Website.

3 Allgemeines

Felix betont, wie wichtig es ist, dass alle ihre zugewiesenen Aufgaben ausführen, andernfalls ist die Deadline nicht zu halten.

Tom und Danny pflichten ihm bei.

Bengi wird daher in Zukunft ebenfalls am PC-Teilnehmer arbeiten. Er wird Tests schreiben.

Abdou, der sich aktuell mit der Kommunikation zwischen Android-Client und Server arbeitet, wird, sofern er nicht heute Fortschritte macht, sich ebenfalls dem PC-Teilnehmer widmen.

Felix und Danny würden dann, falls Zeit bleibt, die Fehler bei der Kommunikation zwischen Android-Client und Server beheben.

Felix hält alle dazu an, ihre Aufgaben strikt zu erledigen. Andernfalls sei Einhaltung der Deadline nicht möglich.

Er betont gleichzeitig, dass er für andere Aufgaben abseits des Servers keine Kapazitäten hat/haben wird.

4 Meilensteine/Deadlines

- Danny soll bis zum nächsten Sprint-Meeting Engine fertigstellen.
- Max/Luca sollen bis Freitag Abend die GUI entwickelt haben
- Felix soll bis Donnerstag Server Compliant entwickelt haben.