

Review Meilenstein 4 vom 7.Mai 2015

1 Allgemeines

1.1 Anwesend

Projektmitglieder: Silvan Adrian, Fabian Binna, Pascal Kistler

Projektbetreuer: Daniel Keller

2 Input

2.1 Code

- Logging anstatt Ausgaben auf Konsole
- Random Methode für Random (anstatt 120 direkt mit 100 arbeiten für Wahr)
(besser formulieren, besser lesbar -> z.B.: probabilityGreaterThan)
- Kommentare Leerzeilen etc. rausnehmen und löschen
- Wiederholender Code Refactoring
- Code Conventions einhalten
- Aufräumen nicht vergessen (ServerGame)

2.2 Dokument

- Rabbitmq als Package einfügen
- Timer (nicht richtig platziert) (STAN mal noch laufen lassen)
- -> Wenn möglich mal noch ein CodeReview zu machen
Domain/Game:
- ServerGame als Creator einzeichnen und nicht nur Interface etc.)
Architektur Client:
- GameLoop im Client Game -> aufräumen
- Interface auf eine Ebene mit Party, ActionQueue
- Externes Design Beschreibung direkt in die Grafik eintragen

2.3 Unit Testing/Testing

- Collisions
- Timing, Aufnahme PowerUp

3 Benotung

Note: 5.5