|  |  |
| --- | --- |
| Datum | 20.12.2022 |
| Mitarbeiter | Igor Martic, David Tanaskovic, Ilona Zinge, Nina Wösten |
| Geplante Tätigkeit | Anforderungsanalyse, Zeitplan und Arbeitsjournal |
| Erfolge | Zeitplan und Arbeitsjournal erstellt. |
| Misserfolge | - |
| Probleme | - |
| Hilfestellung | LA\_7703 / LA\_7704 / LA\_7705 |
| Überzeiten | - |
| ungeplante Tätigkeiten | - |
| Reflexion | Unsere geplanten Aufträge liessen sich schnell erledigen. Wir hatten keine Probleme währenddessen. |

|  |  |
| --- | --- |
| Datum | 10.01.2023 |
| Mitarbeiter | Igor Martic, David Tanaskovic |
| Geplante Tätigkeit | Testfälle: David Tanaskovic + Igor Martic  Mockup: David Tanaskovic  Konfigurationskonzept: David Tanaskovic  Flussdiagramm: Igor Martic  Arbeitspakete erstellen: Igor Martic + David Tanaskovic  Schachbrett implementieren: Igor Martic + David Tanaskovic |
| Erfolge | Testfälle, Mockup, Konfiguration, Flussdiagramm erstellt |
| Misserfolge | Die Arbeitspakete konnten wir nicht rechtzeitig erstellen da wir 2 Personen weniger waren. Das Schachbrett war falsch eingeplant, da wir heute nur Planen müssten, somit haben wir auch das nicht erfüllt. |
| Probleme | - |
| Hilfestellung | LA\_7707 |
| Überzeiten | - |
| ungeplante Tätigkeiten | - |
| Reflexion | Dafür, dass wir mehr Arbeit übernehmen mussten, haben wir guten Fortschritt gemacht. Jedoch sollten wir beim nächsten Mal besser kommunizieren, ob wer fehlt und man deswegen mehr Arbeit übernehmen muss. |

|  |  |
| --- | --- |
| Datum | 17.01.2022 |
| Mitarbeiter | Igor Martic, David Tanaskovic, Ilona Zinge, Nina Wösten |
| Geplante Tätigkeit | Präferenzmatrix erstellt, Spielfeld und Figurenlogik implementieren.  -Präferenzmatrix: Alle  -Bauer + Läufer: Igor  -Spielfeld + Pferd: Ilona -Turm: Nina -Dame + König: David |
| Erfolge | Präferenzmatrix und Spielfeld vollständig erledigt. Figurenlogik grosse Fortschritte gemacht. |
| Misserfolge | Ausnahmeregeln funktionieren nicht wie gewollt. |
| Probleme | Wir stellten fest, dass die Figurenlogik mehr Zeit in Anspruch nimmt als geplant. Ausserdem haben unsere Vorstellungen nicht alles gedeckt, was man im Schach allgemein beachten muss. |
| Hilfestellung | LA\_7708 / LA\_7709 |
| Überzeiten | Ca. 3h |
| ungeplante Tätigkeiten | - |
| Reflexion | Wir hatten Schwierigkeiten dabei, uns auf eine feste Code Vorlage zu einigen, damit jede Figurenlogik einen gleichen Aufbau hat und wir somit in Zukunft nicht auf Probleme geraten. Nächstes Mal, kann man bei solchen Angelegenheiten mit Pair-Programming Komplikationen vermeiden. |

|  |  |
| --- | --- |
| Datum | 21.01.2022 |
| Mitarbeiter | Igor Martic, David Tanaskovic, Ilona Zinge, Nina Wösten |
| Geplante Tätigkeit | Sonderregeln implementiert und Arbeitspakete erstellt.  - En Passant: Igor Martic  - Rochade: David Tanaskovic  - Bauern-Umwandlung: Ilona Zinge + Nina Wösten |
| Erfolge | Sonderregeln erfolgreich implementiert Arbeitspakete erstellt |
| Misserfolge | - |
| Probleme | Zusammenführen der Skripte war umständlich |
| Hilfestellung | - |
| Überzeiten | - |
| ungeplante Tätigkeiten | - |
| Reflexion | Das Zusammenführen der Skripte war anstrengend. Wir hatten nun 3 Skripte und mussten so kompakt wie möglich in unseren Code einbringen. Da dem Bauern gleich zwei neue Skripte hinzugefügt wurden, musste man einen Weg suchen diese zusammenzuführen, ohne dass sie sich gegenseitig stören.  Ein Weg das zu vermeiden ist, wenn sich die Personen, welche an Skripten arbeiten, die sich ähneln, während dem Coden durchgehend absprechen. |

|  |  |
| --- | --- |
| Datum | 17.01.2022 |
| Mitarbeiter | Igor Martic, David Tanaskovic, Ilona Zinge, Nina Wösten |
| Geplante Tätigkeit | Schach, Schachmatt, Remis und eine Anzeige der Regeln  -Regeln Anzeige: Nina  -Feldüberprüfung: Igor + David  -Überprüfung, ob eine Figur sich wegbewegen darf: David + Igor  -Zustand des Königs: Ilona + Nina |
| Erfolge | Die verschiedenen Zustände im Spiel wurden implementiert und die Regeln von Schach werden auf der Seite angezeigt. |
| Misserfolge | - |
| Probleme | Schnelle Erschöpfung durch Programmieren, wodurch manche Fehler im Code nicht auffielen. |
| Hilfestellung | - |
| Überzeiten | - |
| ungeplante Tätigkeiten | - |
| Reflexion | Wir wurden schnell erschöpft durchs Programmieren, da der Code den wir heute implementieren mussten, der aufwendigste des Projektes ist.  Unsere Pausen waren nicht ideal gesetzt, wir müssen diese in regelmässigeren Abständen machen und in akzeptablen Längen. |