

Besprechungsprotokoll

Projektbesprechung UniRisk			
Datum		Besprechungszeit	41/5131
Besprechung einberufen durch	Prof. Dr.-Ing. Pawelczak		
Art der Besprechung	Regelmäßige Besprechung über den Fortschritt des Projektes		
Protokollführer	Alicia Siefert		
Teilnehmer	Prof. Dr.-Ing. Pawelczak, Bosin, Espig, Lauenroth, Siefert, Techel		
Anforderungsspezifikationen			
Diskussion	Ergänzung des Projekthandbuches		
Schlussfolgerungen	Phase 2 wieder mit aufnehmen; die zu ändernden Bilder austauschen, das Popup „Verstärken“ entfernen		
Aufgaben		Zuständige Person	Stichtag
Anforderungsspezifikationen ergänzen		Johannes Techel	23.10.2018 1900
Aktivitätsdiagramme			
Diskussion	Diskussion eingeben		
Schlussfolgerungen	Das Diagramm „Spiel starten“ überarbeiten und das Diagramm „Phase 2“ neu hochladen		
Aufgaben		Zuständige Person	Stichtag
Diagramm Phase 2 hochladen		Alicia Siefert	22.10.2018 2100
Diagramm Spiel starten überarbeiten		Johannes Techel	23.10.2018 1900

Besprechungsprotokoll

Fachliches Datenmodell			
Diskussion	Diskussion eingeben		
Schlussfolgerungen	Fachliches Datenmodell um Attribut und Assoziation erweitern sowie die Beschriftungen der Assoziationen anpassen		
Aufgaben		Zuständige Person	Stichtag
Fachliches Datenmodell überarbeiten		Alicia Siefert	23.10.2018 1900
Dialoge			
Diskussion	Überarbeiten der Dialoge		
Schlussfolgerungen	<p>Startfenster → Die Anzeige für die IP des Servers ergänzen</p> <p>Spiel laden → Erweitern um eine Anzeige der Mitspieler</p> <p>Karte → Tabelle für die Gebäude in der Beschreibung ergänzen; am Anfang stehen direkt jeweils eine Spielfigur auf den Gebäuden; die Gebäude sind anklickbare Label; vereinfachte Bilder auf der Karte mit Anzahl</p> <p>Buttonleiste → Den Button „Setzen beenden“ entfernen. Beschreibung anpassen</p>		
Aufgaben		Zuständige Person	Stichtag
Startfenster & Spiel laden überarbeiten		Oliver Bosin	23.10.2018 1900
Karte überarbeiten		Alicia Siefert	23.10.2018 1900
Buttonleiste überarbeiten		David Espig	23.10.2018 1900

Besprechungsprotokoll

Festlegungen			
Diskussion		Verschiedene Festlegungen	
Schlussfolgerungen		Wenn das jemand ausversehen das Spiel schließt kann er sich in der Lobby wieder neu anmelden und weiter am Spiel teilnehmen; die Verbindung zu den Clients überprüfen → bei der Kartenaktualisierung wird überprüft, ob er von jedem Client eine Antwort erhält. Falls keine Antwort kommt wird ein Timer von 2 Minuten gestartet und danach wird der Spieler zu einem Bot.	
Aufgaben		Zuständige Person	Stichtag