








Meeting A 12.10.16:00 Uhr

## Projekt - Schiffe versenken

-  Aufgaben klassifizieren
-  Kommunikation/ Regeln in der Gruppe
-  Vorbereitung
-  GUI Präsentation
-  GIT

**Aufgaben klassifizieren:** jede Person hat einschl. Kommentare 1000 Zeilen Code zu Verfügung zu stellen am 16.12.22

Schnittstelle zwischen den einzelnen Gruppen —> **Jannik ist die Person die sich mit den anderen bezüglich des gemeinschaftlichen Repository kommuniziert**

- Projektleitung Organisation —> **Katharina**, nach Verfügbarkeit
- GUI —> **Stefan**, evtl **Jannik**
- KI —> **Katharina**, **Alex**
- Netzwerk —> **Es ist höchstwahrscheinlich, dass die interne Netzwerkplanung sehr ähnlich ist**
- Logik —> **Lutz**, **Philip**

## Aufgabenbereiche:

- **Bericht aus Jannik Schnittstellengruppe:**

- Es soll eine abstrakte Klasse Spieler geben
- Die ist nirgends zugehörig weder GUI noch Logik denn
- Sie muss mit allen interagieren. Es muss auf antworten
- reagieren der Spieler muss implementiert werden

- **GUI:**

- ist der Client der die anderen Untergruppen darstellt, ist eher ausführend und Darstellend. GUI braucht Getter Methoden um den Spielverlauf darzustellen. Es gehört auch Spunds in die GUI

- **Logik:**

- enthält zwei Matrizen, (Gegner/ Spieler) Schiffe Positionieren, überprüfen ob an einer bestimmten Position etwas befindet (boolean getermethoden), informiert die Spielfigur über den Spielverlauf und wird dann an alle anderen weitere. Die gibt die Spielfigur vor. Die Logik ist es egal wer gegen wen spielt

- **KI:**

- wenn noch nichts getroffen wurde, bei Treff in ein neues Array, die KI braucht Arrays in den festgehalten wird in welchen Bereichen man schon war.
- KI muss erkennen können ab wann versenkt und getroffen ist

- **Netzwerk:**

- hat einen Client und einen Server muss einen Spieler extenden. Braucht getter Klassen wie getMove und das Netzwerk muss dann den abstrakten Spieler extenden und muss Informationen senden können
- Eine KI kann ein Spieler sein. Du selbst kannst ein Spieler sein, dein Gegner kann auch ein Spieler sein. Der Spieler ist nicht der jene der das Spiel spielt, sondern eher die Spielfigur.
- Spielfigur soll eine Abstrakte Klasse sein die von allen nutzbar ist

## Kommunikation in der Gruppe:

- **Kommunikation in Telegramm Gruppe:**

- sollte jemand ein Dokument im Allgemeinen allen zur Verfügung gestellt haben wird eine kurze Nachricht in die Gruppe geschickt. Diese Info kann zu jeder Zeit mitgeteilt werden. Bis 20 Uhr abends kann erwartet werden zu Chatfragen und Kontexte eine Antwort zu bekommen.
- Wichtige Entscheidungen oder große Besprechungen werden an jedem Buchstaben Meeting kurz angesprochen und mit allen besprochen. Um Notizen vorzubereiten kann man die einzelnen Notes.txt Files in dem Unterordnen nutzen.

- **Allgemein:**

- um schneller Dinge zu besprechen wird Discord zum Voice Call benutzt um gemeinsam an den Untergruppenthemen zu arbeiten Zeitpunkte müssen eingehalten werden
- Jede Woche werden kleine Teilaufgaben festgelegt die bis zur kommenden Woche erledigt sein müssen. Diese Fortschritte werden in den Buchstaben Meeting von jeder Person präsentiert und weiteres Verfahren mit der Gruppe ausgearbeitet
- Code ausschließlich in Englisch, beinhaltet auch Kommentare und API
- Alle Ordner auf GIT werden Case sensitive geschrieben und zwar klein. Das gleiche gilt für Java packages! JAVA Konvention.

## Vorbereitung GUI Präsentation:

~~—— Alex präsentiert seine Vorschläge~~  
~~—— Vorbereitung der Präsentation~~ **Stefan wird am Freitag unserer ersten Ideen präsentieren.**

## Projektleitung Organisation:

Fragen/ Ideen vorbereiten und aufschreiben

## GIT:

Wurde kurz an den ersten Merge versuchen präsentiert.

## **Termine:**

### **Vorgegebene Termine:**

- 14.10. Analyse und GUI Design mit Abnahme Online Meeting 1 14:30 Uhr online
- 16.12.22 Planung abgeschlossen mit Abnahme Online Meeting 2 14:30 Uhr online
- 16.12.22 Abgabe Implementierung interne Test sind abgeschlossen Meeting 3

### **Interne Termine:**

- Finale Version soll am 02.12. intern Released werden
- Buchstabenmeeting immer mittwochs Uhrzeit abhängig vom BWL Kurs
- 19.10. wird ein Zeitplan erstellt der am, 21.10 vorgestellt wird. Das bedeutet bis dahin muss jede Untergruppe eine Einschätzung vorbereitet haben wie lange die einzelnen Schritte dauern werden.
- 18.10. Jannik hat Schnittstellenmeeting