

04.11.2022 Meeting 3 über Discord -WochenBericht

Die Meetings sollen wöchentlich stattfinden und jeder soll kurz präsentieren was die Woche geschafft wurde und was für die kommende Woche angegangen werden sollte.

Stefan berichtet über die GUI-Planung

Was zum Meeting C, 26.10.2022 geschafft wurde:

visuelle Struktur

zu erledigen bis Meeting D 04.11.:

Erstellung der einzelnen Szenen mit Übergang zwischen den einzelnen Szenen ohne große Funktion. Die GUI-Vorlage ohne Funktionen in die Szenen eingefügt. In den Prototyp eingefügt. Visualisierung des Spielfelds ohne Funktion

Die Schiffe visualisieren in der Lobby und per drag und drop auf das Spielfeld hinzufügen.

Jannik berichtet über Network

Was zum Meeting C, 26.10.2022 geschafft wurde:

Daten werden als Koordinate gesendet das Netzwerk konfiguriert den Standard

Prototyp Aufbau mit GUI, Logik, Player, Netzwerk, so könnte der Programmaufbau aussehen

zu erledigen bis Meeting D 04.11.:

Generellen Prototyp ausarbeiten und in **Main-branch mergen**, als genereller. Grundstein für alle Teilgruppe nNetzwerk weiter ausarbeiten

Was zum Meeting C, 26.10.2022 geschafft wurde:

Daten werden als Koordinate gesendet das Netzwerk konfiguriert den Standard

Prototyp Aufbau mit GUI, Logik, Player, Netzwerk, so könnte der Programmaufbau aussehen

Alex u. Katharina berichten über AI Fortschritt

Was zum Meeting C 26.10.2022 geschafft wurde:

Klasse die ein Array entgegen nimmt; bereits getätigte Schüsse & Treffer werden in zwei verschiedenen Listen gespeichert; Methode Shoot() generiert einen zufälligen Punkt innerhalb des Array und gibt ihn zurück, es wird kein Schuss zweimal auf den selben Punkt getätigt → A

zu erledigen bis Meeting D 04.11.:

Bis nächste Woche: Schiffe platzieren, Priorisierung von Schüssen konzeptionieren (Bei Schüssen an bekannten Treffern orientieren) → A

Lukas und Philip berichten über Logik Fortschritt

Was zum Meeting C 26.10.2022 geschafft wurde:

Observer Pattern für Playerlogik grundlegend implementiert. Logik holt sich Änderungen von den Playern und informiert die Player über Änderungen. Player informieren Logik bei bestimmten Events. Ein Zug müsste grundlegend funktionieren. → L

jedes Level aus einer Textdatei zu lesen und das Spielbrett zu erstellen → P

zu erledigen bis Meeting D 04.11:

Schiffe setzen mit Mitteilung an die Logik, dass Schiffe gesetzt sind. UM Diagramm der Klassen erstellen. Code aufräumen und dokumentieren → L

Verarbeitung der Konfigurationsdatei anstelle von 6 verschiedenen Dateien nur eine und auch die Erstellung von Klassen, die aus dieser Konfigurationsdatei lädt/erzeugt. → P

Status:

Logik Lukas, Philip

Status am 04.11.2022

Observer Pattern für Playerlogik grundlegend implementiert.  
Schnittstellen schiff setzen und schießen →

Verarbeitung der Konfigurationsdatei anstelle von 6 verschiedenen Dateien nur eine und auch die Erstellung von Klassen, die aus dieser Konfigurationsdatei lädt/erzeugt → P

Player klasse in configFile speichern und lesbar sein und schreibbar wartbar.  
ConfigFile Serialisierung und Deserialisierung. Wird weiterbearbeitet und verbessert ,  
03.11. Meeting intern

GUI Stefan

**Status am 04.11.22**

Die Schiffe visualisieren in der Lobby und per Drag und Drop auf das Spielfeld hinzufügen.  
Funktioniert weites gehend und wird weiter optimiert

Netzwerk Jannik

Generellen Prototyp ausarbeiten und in Main-Branch mergen, als genereller. Grundstein für alle Teilgruppe Netzwerk weiter ausarbeiten ist fertig gestellt

Weitere Absprache mit der Logik

In der Schnittstellengruppe hatte grundlegende Änderungen und sollte jetzt  
Funktionieren es wird geplant ein Chat einzubauen

KI Alex, Katharina

**Status am 04.11.22**

Es stellt sich immer mehr raus an welche Stellen die KI eingebracht werden muss, es müssen nun Methoden geschrieben werden die dann Infos an die abstrakten Klassen wie Player liefert.

Intensiveres Absprechen mit der Logik -Gruppe  
interne Arbeitsabläufe konzeptioniert  
Schnittstellen in der Logik besprochen → A,K  
Meeting intern 03.11.22

Wir sind dabei herauszufinden, wie die abstrakten Methoden im gesamten Konstrukt verarbeitet werden können. Die werden benötigt, damit die KI bzw. überhaupt jemand an dem Spiel teilnehmen kann.

→ Ziel ist die Kommunikation zwischen Logik und dem ablaufenden Spiel in der GUI herzustellen

**Ziel in der Zeit 04.11. bis 11.11.**

Logik Lukas, Philip

Threads sollen betrachtet werden →L  
UML läuft nebenher →L

configFile fertigstellen emittiert die Eigenschaften des Spielers  
aber hat  
keinen Player →P

Netzwerk Jannik

Kommunikation mit der Logik Gruppe, um die Kommunikation zu finden

Und zum Funktionieren zu bringen

KI, Netzwerk, Gui extends Payer aus Logik

Eine Möglichkeit

GUI und KI extends Player aus Netzwerk

Allgemein zu meiste Funktionalität ist die Hierarchie

Jeder Player ist ein Netzwerk Player

Logik erwartet Parameter der KI bzw. der Spieler im Allgemeinen

GUI Stefan

Scene erstellen in dem das Game dann stattfindet  
configFile implementieren, um einen Player zu erstellen  
(remote)

KI Alex, Katharina

Code schreiben (Algorithmen Schwierigkeit) → K  
Code schreiben (Schießmethode) → A

Am letzten Samstag war ein weiteres Meeting der Untergruppen Logik, Network, GUI.  
—> kurzes Update, was grundlegend festgelegt wurde

Gibt es Updates aus der NetzwerkGruppe? —> kurze Info w. i. p.

—- heutiges Meeting 04.11.2022 Bericht

Bericht aus dem Meeting am 03.11.

## Logik

Schnittstellen aus der Logik wurden bereitgestellt  
UML läuft nebenbei  
Änderungen sind grundlegend und daher

Philip arbeitet weiter an dem configFile ( beinhalten Informationen die an die Funktionen übergeben werden) auch hier müssen die grundlegenden Änderungen aus dem Netzwerk eingebaut werden

## Netzwerk

Es können zwei Player kommunizieren  
Es kann eine Koordiante gesendet werden zwischen den beiden Spielern  
Das Gerüst steht so weit es geht jetzt um die Kommunikation zwischen den einzelnen Untergruppen

## GUI Stefan

Schiffe lassen sich auf das Spielfeld setzen, die Arrays werden im Code aktualisiert

## KI

Code schreiben und Daten weiterleiten

Alle sind geben ihr Einverständnis bis zum Ende an dem Projekt aktiv weiter mitzuarbeiten.

Nächster Termin 11.11.2022 14:45 Uhr online (Treffpunkt wird noch bekannt gegeben).

