

26.10.2022 Meeting 2 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

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

Allgemeine Entwicklungen:

Es wird aller erstellter Code mittels IntelliJ an GIT übermittelt.

Es kann sich jeder Zeit Code aus GIT gepulled werden.

Alle haben JavaFX installiert um die GUI testen zu können.

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.

Wochenplan bis 02.11.2022

GUI:

- Die Schiffe visualisieren in der Lobby und per drag and drop auf das Spielfeld hinzufügen. —> Stefan

Logik Lukas u. Philip :

- Schiffe setzen mit Mitteilung an die Logik, dass Schiffe gesetzt sind. —> Lukas
- UML Diagramm der Klassen erstellen. —> Lukas
- Code aufräumen und dokumentieren. —> Lukas
- Verarbeitung der Konfigurationsdatei anstelle von 6 verschiedenen Dateien nur eine und auch die Erstellung von Klassen, die aus dieser Konfigurationsdatei lädt/erzeugt

AI Alex u. Katharina

- Schiffe platzieren, Priorisierung von Schüssen konzeptionieren (Bei Schüssen an bekannten Treffern orientieren) —> Alex
- Eingefügten Code in das entwickelte Main Gerüst einbauen, Klassen richtig benennen und anpassen —> Katharina
- UML Diagram —> Katharina

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

Nächster Termin 04.11.2022 14:45 Uhr online (Treffpunkt wird noch bekannt gegeben).