

09.12.2022 Meeting 8 über Discord -WochenBericht

bis 07.12

all

genaue anforderungen herausarbeiten ✓

—>

semester implementieren und testen ✓

—>

überraschung (✓) wegen Krankheit auf eine Woche später verschoben ✓

—>

game_over: save player state, destroy player/logic ✓

ordner playerConfig erstellen wenn nicht vorhanden

—> erledigt

bei beenden alle threads mitbeenden

—> erledigt

logic/player

update auch tiles neben versenktem schiff ✓

—>Safe state soll aktualisiert werden,

gui

sounds ✓

Es gibt Probleme zwei Sounds übereinander zu legen und abzuspielen. Es sit von Rechner zu Rechner unterschiedlich ✓

schiffe versenkt gui

—> ist alles fertig, es wird ein neues Fenster geöffnet mit Infos wer gewonnen hat

buttons anpassen / remove

—> auch fertig ✓

shoot input buffer bug (schießt auf tile was man früher gedrückt hat, nicht das letzte was man gedrückt hat)

—> in Bearbeitung ✓

höhere semester start button geht nicht

—> sollte funktionieren ✓

alle tiles updaten, nicht nur shots

—> fertig ✓

network

Es wurde mit Gruppe elf gegeneinander gespielt, kleine Fehler behoben (9 und 10)

verbindungsabbruch was tun ✓

—> nicht beenden sondern es wird eine Nachricht geschickt

mit begin warten bis gui go gibt ✓

—>

—>

ai

setships mergen

—> ja ✓

shooten bauen

—> ja ✓ letzte Änderungen 22.12.22

neue Ideen

Mehrmals hintereinander spielen ohne, dass man alles neu starten muss?

KI lernen lassen

Delay mit der KI besprechen

Schriftart

Design

KI gegen KI soll in der GUI beobachtbar sein

Fragen :

~~Sorgfältigen Dokumentation:~~

Anleitung in text —> zum laufen bringen und Spielanleitung , java doc reicht aus für code Beschreibung

~~Postermesse:~~

09.12.22 11:00 uhr online

16.12. 14:45 persönlich in der Hochschule

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

Am 16.12.22 fand das letzte Meeting in der Hochschule statt. Es konnte ein vollwertiges Spiel welches alle Anforderungen bediente präsentiert werden.

Es wurden weiterhin Änderungen bis 22.12.22 durchgeführt und es gab auch noch mal ein Team Meeting am 22.12.22 online.