

09.12.2022 Meeting 8 über Discord -WochenBericht

bis 07.12

all

genaue anforderungen herausarbeiten

—>

semester implementieren und testen

—>

überraschung

—>

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

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.