

25.11.2022 Meeting 6 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.

Status am 23.11.22

Stefan berichtet über die GUI-Planung

Dass das Spiel aus der Konsole in die GUI kommt

Jannik berichtet über Network

Abwarten auf die Schnittstellengruppe

Alex u. Katharina berichten über AI Fortschritt

Shoot methode intelligenter machen

Schiffe setzen für höhere Semester

Lukas und Philip berichten über Logik Fortschritt

Bug fixes, kleine Änderungen -> L

Feinheiten , Methoden increase, decrease fertig machen -> P

Status zum 23.11.

Logik Lukas, Philip

Kleinere Bugfixes und kleinere Änderungen. -> L
ConfigFiles fertig gestellt -> P

GUI Stefan

GUI Player ist in Arbeit
Die GUI soweit vorbereitet das sie mit der Game Logic verknüpft werden kann (Schiffe platzieren, Schüsse empfangen und senden).
Visualisierung der Felder wo keine Schiffe gesetzt werden können.

Netzwerk Jannik

Unterstützt alle anderen Gruppen

KI Alex, Katharina

Internes Meeting ,

-wenn treffer, code für nach links oder recht oben oder unten gehen

infos mit setship meeting vor 15:45 uhr mit lukas um schiffe infos zu bekommen →K

-variablen für gesetzte Schüsse history für den Algorithm → K

-wenn schiffe versenkt dann fängt algorithmus zum schießen wieder intelligent von vorne an

Random shoot verbessern, soll sich an beschossenen Feldern in der Map orientieren
algorithmus der immer setshoot macht unabhängig vom treffen

es ist wichtig die gesetzten schüsse gespeichert werden um zu vergleichen in den algorithmus muss dann immer mehr rein dass schon schiffe bzw. bereiche nicht mehr beschossen werden sollen (habe ich auf das Feld nochmal getroffen)(rekursive Methode

→A

Ziel in der Zeit 18.11. bis 25.11.

Logik Lukas, Philip

Weiter Testen und bugs fixen. Logik an GUI anpassen.

Arbeiten an der GUI, den Bildschirmauflösungseinstellungen und den sound einstellungen- philip

Netzwerk Jannik

Unterstützt alle Gruppen mit seinem know How

GUI Stefan

Verbindung der GUI mit dem eigentlich spiel

KI Alex, Katharina

getShoot intelligenter machen, evtl weitere Klassen notwendig.
Hauptsächlich muss ein Algorithmus gebildet werden, der immer wieder beginnt wenn geschossen wird, aber auch wenn ein Schiff versenkt wurde. Beschossene Felder müssen berücksichtigt werden

setShip bekommt neue Parameter um die SemesterInfos (Schiffe) zu erhalten

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.

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

Bericht aus dem Meeting am 09.11.

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

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

bei beenden alle threads mitbeenden

logic/player

update auch tiles neben versenktem schiff

gui

sounds

schiffe versenkt gui

buttons anpassen / remove

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

einige tiles sind dead?

höhere semester start button geht nicht

alle tiles updaten, nicht nur shots

network

verbindungsabbruch was tun

mit begin warten bis gui go gibt

ai

setships mergen

shooten bauen

Fragen :

Sorgfältigen Dokumentation :

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

Postermesse : als Poster kommt in den nächsten Tage per EMail
Endgeräte auf denen man spielen kann

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.

Nächster Termin 25.11.2022 14:45 Uhr online