

09.11.2022 Meeting 4 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

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

Jannik berichtet über Network

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

Alex u. Katharina berichten über AI Fortschritt

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

Lukas und Philip berichten über Logik Fortschritt

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

Status zum 09.11.

Logik Lukas, Philip

Threads sollen betrachtet werden —>L
UML läuft nebenher —>L

configFile fertigstellen emittiert die Eigenschaften des Spielers aber hat

Update 09.11. map, schiffe setzen
basic config implementiert
Kleine version vorhanden

GUI Stefan

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

Update 09.11. genau wie letzte Woche

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

KI Alex, Katharina

Code schreiben (Algorithmen Schwierigkeit) —> K

Code schreiben (Schießmethode) —> A

Update 09.11. shoot func fuer ai implementiert

Ziel in der Zeit 11.11. bis 18.11.

Logik Lukas, Philip

schiffe wait ready/begin

check benachbarte tiles beim schiffe platzieren

Netzwerk Jannik

schiffe gesetzt, warte auf anderen spieler
ready/begin

GUI Stefan

schiffe platzieren mit richtung, ins tatsächliche spielfeld übertragen

improve config

increase/decrease semester on win/loss

KI Alex, Katharina

Schiffe platzieren

Algorithmus finden um Schwierigkeiten zum platzieren zu erhöhen

Allgemeines

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 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 18.11.2022 14:45 Uhr online