



Meeting D 02.11. ab 15:00 Uhr

Projekt - Schiffe versenken



Präsentation jeder einzelnen Untergruppe, zur Vorbereitung für Freitag



GIT



Bericht aus der Schnittstellengruppe

Aufgaben klassifizieren: jede Person hat einschl. Kommentare 1000 Zeilen Code zu Verfügung zu stellen am 16.12.22

Schnittstelle zwischen den einzelnen Gruppen —> [Jannik ist die Person, die sich mit den anderen bezüglich des gemeinschaftlichen Repository kommuniziert](#)

Projektleitung Organisation —> Katharina, nach Verfügbarkeit

GUI —> [Stefan](#), evtl [Jannik](#)

KI —> Katharina, [Alex](#)

Netzwerk —> [Jann](#)

Logik —> [Lutz](#), [Philip](#),

## Logik:

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. UML 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

## Netzwerk: Jannik

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

## GUI: Stefan

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.

## KI

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

## Logik

### Status am 04.11.22

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

Player klasse in configFile speichern und lesbar sein und schreibbar wartbar.  
ConfigFile Serialisierung und Deserialisierung. Wird weiterbearbeitet und verbessert ,  
03.11. Meeting intern

### Netzwerk: Jannik

### Status am 04.11.22

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

## **GUI Stefan**

**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

## **KI**

**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 benötigt, damit die KI bzw. überhaupt jemand an dem Spiel teilnehmen kann.

→ Ziel ist die Kommunikation zwischen Logik und dem ablaufenden Spiel in der GUI herzustellen

**Ziel in der Zeit 04.11. bis 11.11.**

### **Logik :**

Threads sollen betrachtet werden →L  
UML läuft nebenher →L

configFile fertigstellen emittiert die Eigenschaften des Spielers aber hat keinen Player →P

## **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

Jeder Player ist ein Netzwerk Player

Logik erwartet Parameter der KI bzw. der Spieler im Allgemeinen

## **GUI Stefan**

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

## **KI**

Code schreiben (Algorithmen Schwierigkeit) → K

Code schreiben (Schießmethode) → A

---

Neuer Termin: 09.11.2022 ab 15-16:00 Uhr Meeting