

18.11.2022 Meeting 5 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 16.11.22

Stefan berichtet über die GUI-Planung

schiffe platzieren mit richtung, ins tatsächliche spielfeld übertragen

improve config

increase/decrease semester on win/loss

Jannik berichtet über Network

schiffe gesetzt, warte auf anderen spiel
ready/begin

Alex u. Katharina berichten über AI Fortschritt

Schiffe platzieren

Algorithmus finden um Schwierigkeiten zum platzieren zu erhöhen

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

Lukas und Philip berichten über Logik Fortschritt

schiffe wait ready/begin
check benachbarte tiles beim schiffe platzieren

Status zum 18.11.

Logik Lukas, Philip

weiter Verarbeitung der increase und decrease Methoden und deren Implementierung schreiben. -> P

Siehe Network >L

Grund Gerüst ist da, Vererbungen funktionieren und Methoden können aufgerufen

Schiffe setzen , mit mehr Beachtung dass es in der Map und weit entfernt genug von anderen Schiffen ist.

GUI Stefan

erstellen von Gamefiles

config files aus der Logik können aufgerufen und benannt werden

schiffe platzieren mit richtung, klappt
ins tatsächliche spielfeld übertragen ist in arbeiten

GUI Player ist in Arbeit

Netzwerk Jannik

lukas und ich haben mehr oder weniger gemeinsam an themen gearbeitet: Kommunikation zwischen Spielern und Logik verbessern bzw. bugfixes. Aktueller Stand: Funktionierender Spielablauf mit AIPlayer und ConsolePlayer, mit Gewinnerkennung. Noch bugs bei zu schneller Kommunikation und wir wissen noch nicht wie sich unser Programm mit den von anderen Gruppen verträgt

Funktionsfähiges Spiel mit Ausgabe in der Konsole !!!
—> J und L

KI Alex, Katharina

Add Ship methode implemetiert 1.Semester
Alle Schiffe Semester eins werden bei jedem Aufruf unterschiedlich in der map geadded, paar Bugs

Shoot Methode auch vorhanden muss intelligenter werden

Ziel in der Zeit 18.11. bis 25.11.

Logik Lukas, Philip

Bug fixes, kleine Änderungen ->L

Feinheiten , Methoden increase, decrease fertig machen -> P

Netzwerk Jannik

Abwarten auf die Schnittstellengruppe

GUI Stefan

Dass das Spiel aus der Konsole in die GUI kommt

KI Alex, Katharina

Shoot methode intelligenter machen

Schiffe setzen für höhere Semester

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 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

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

Nächster Termin 25.11.2022 14:45 Uhr online