

Projekt

# Unlimited War

## Protokoll Meilensteinsitzung 1

<b>Sitzungsdatum / -zeit</b>	05. März 2018	08:50 - 09:07 Uhr
<b>Sitzungsort</b>	Gebäude der ZHAW, Zimmer ZL O6.06	
<b>Teilnehmende</b>	Dr. Rosmarie Ernst	Geschäftsführerin
	Patrick Feisthammel	Leiter Informatik
	Mizuki Huguenin	Projektleiterin
	Tina Crnjac	Protokollführerin
	Manuel Schreier	Projektmitarbeiter
<b>Entschuldigt</b>	niemand	
<b>Protokollführerin</b>	Tina Crnjac	
<b>Verteiler</b>	Dieses Protokoll geht an alle obenerwähnten Teilnehmenden.	

## Traktandenliste

1. GUI Design besprechen
2. Generelle Information Fortschritt des Projekts
3. Datenbank Entwurf präsentieren
4. Demonstration der Applikation
5. Ausblick und Pendenzen
6. Varia



## 1. GUI Design besprechen

Frau Huguenin beginnt die Sitzung mit der Präsentation der Webseite. Sie zeigt auf, wie genau der Registrierungsprozess auszusehen hat, damit sich der Benutzer anmelden kann. Eine gültige E-Mail-Adresse ist dafür essenziell. Sie verdeutlicht, dass es sich bei Unlimited War um eine Desktop-Anwendung handelt. Nach dem Spiel erscheint eine Tabelle, die das Endstadium des Spiels protokolliert. Bezüglich Herr Feisthammels Wunsch hin, sollte die Reihenfolge der Resultate mit dem neusten Datum beginnen.

Dazu merkt er an, dass er gerne die Bestätigung für die freie Nutzung des Hintergrundbildes im Protokoll notiert haben möchte. [1] [2]

## 2. Generelle Information Fortschritt des Projekts

Das Projekt ist zu 77% abgeschlossen. Frau Huguenin fügt hinzu, dass das Projekt diese Zahl jedoch überschritten hat. Bei den noch abzuschliessenden Aufgaben, handelt es sich um Kleinigkeiten wie Reviews oder unvollständige Tests.

## 3. Datenbank Entwurf präsentieren

Herr Schreier erklärt im Anschluss das ERM-Datenmodell. Das Datenmodell kann erweitert werden, falls Wünsche aufkommen sollten. Dazu wurde beschlossen, dass die E-Mail-Adresse des Benutzers nicht mehr verändert werden kann, da diese den Primary Key der Tabelle darstellt.

## 4. Ausblick und Pendenzen

### Ausblick

Im Ausblick auf den nächsten Meilenstein, steht die Implementierung des strategischen und aggressiven Computergegners im Vordergrund. Ausserdem bemängeln Frau Dr. Ernst und Herr Feisthammel die Benutzerfreundlichkeit des Spiels, welche das Team ebenfalls im nächsten Meilenstein verbessern wird.

Des Weiteren gibt es keine Veränderung im Budget. Obwohl nicht alle Aufgaben erledigt wurden, werden diese während der Zeit des nächsten Meilensteins abgeschlossen sein.



## Pendenzenliste

Was	Wer	Erledigt bis
<b>Spiel</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Benutzerfreundlichkeit verbessern</li> <li>• Resultate nach neuem Datum sortieren</li> <li>• Benutzer wählt eine eigene Farbe zum Spielen aus</li> <li>• Optional: Ländergrösse den dreistelligen Zahlen anpassen</li> </ul>	Alle	02.04.2019, Meilenstein 2
<b>Code</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tests vervollständigen</li> <li>• Reviews machen</li> </ul>	Alle	12.03.2019, Abgabe Code Review

## 5. Demonstration der Applikation

Frau Huguenin zeigt eine kurze Demonstration des ersten Spielzugs, der folgende Phasen beinhaltet:

1. Das Setzen der Soldaten auf die eigenen Länder.
2. Das Attackieren des Gegners.
3. Das einmalige Bewegen der Soldaten.

Die Funktionen für diese Spielzüge wurden erfolgreich implementiert.



## 6. Varia

Es wurden keine weiteren Zusätze und Änderungen vor der Sitzung vorgenommen.

Die Protokollführerin

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Tina Crnjac'.

Tina Crnjac



## Anhang

### Literaturverzeichnis

- [1] „Creative Commons,“ [Online]. Verfügbar:  
<https://creativecommons.org/publicdomain/mark/1.0/deed.de>. [Stand: 07.03.2019]
  
- [2] L. Euler, „Engraved world map (including magnetic declination lines) by Leonhard Euler from his school atlas “Geographischer Atlas,“ Wikipedia, 1744. [Online]. Verfügbar:  
[https://sh.m.wikipedia.org/wiki/Datoteka:Leonhard\\_Euler\\_World\\_Map\\_AD1760.jpg](https://sh.m.wikipedia.org/wiki/Datoteka:Leonhard_Euler_World_Map_AD1760.jpg). [Stand: 07.03.2019]