



Projekt

Unlimited War

Gruppe 02

Protokoll Meilensteinsitzung 2

Sitzungsdatum / -zeit	02. April 2019	11:20 - 11:32 Uhr
Sitzungsort	Gebäude der ZHAW, Zimmer ZL O6.06	
Teilnehmende	Dr. Rosmarie Ernst	Geschäftsführerin
	Patrick Feisthammel	Leiter Informatik
	Manuel Schreier	Projektleiter
	Mizuki Huguenin	Protokollführerin
	Tina Crnjac	Projektmitarbeiterin
Entschuldigt	niemand	
Protokollführerin	Mizuki Huguenin	
Verteiler	Dieses Protokoll geht an alle obenerwähnten Teilnehmenden.	

Traktandenliste

1. Abnahme Protokoll Meilensteinsitzung 1
2. Aktueller Stand des Projektes
3. GUI-Verbesserungen
4. Spielablauf-Demonstration
5. Ausblick und Pendenzen
6. Varia



1. Abnahme Protokoll Meilensteinsitzung 1

Zu Beginn der Besprechung wird das Protokoll der Meilensteinsitzung 1 genehmigt. Es sind keine Änderungen vorzunehmen.

2. Aktueller Stand des Projektes

Die offengebliebenen Aufgaben des ersten Meilensteins und die neuen Aufgaben des zweiten Meilensteins sind erfolgreich abgeschlossen. Es wurde alles wie geplant umgesetzt.

3. GUI-Verbesserungen

Herr Schreier erklärt im Anschluss die Verbesserungen im GUI. Der aktuelle Spieler wird hervorgehoben und die jetzige Phase, sowie die Anzahl Spielrunden werden angezeigt. Damit die ausgeführten Aktionen nachvollziehbar sind, erscheinen diese Informationen über ein Pop-up, wie zum Beispiel die Resultate eines Angriffs.

4. Spielablauf-Demonstration

Als Nächstes erläutert Frau Crnjac, mit einer Demonstration, wie die verschiedenen Computergegner je nach Persönlichkeit agieren.

Der strategische Gegner versucht eine Balance zwischen Verteidigung und Angriff zu finden, indem er seine Länder mit seinen Nachbarländern vergleicht.

Beim aggressiven Gegner ist das Ziel, sich so schnell und so weit wie möglich auszubreiten. Er attackiert, solange er die Möglichkeit dazu hat.

Der zufällige Gegner führt seine Aktionen basierend auf einem Zufallsgenerator aus. Da seine Spielzüge nicht vorhersehbar sind, macht es das Spiel spannender für den Benutzer.



5. Ausblick und Pendenzen

Ausblick

Im dritten Meilenstein stehen die Administration des Benutzers und einige Verfeinerungen des Spiels im Vordergrund. Dazu wünschen sich Frau Dr. Ernst und Herr Feisthammel, dass die Computergegner einen zufälligen Namen und Persönlichkeit bekommen.

Pendenzenliste

Was	Wer	Erledigt bis
Spiel <ul style="list-style-type: none">• Namen der Computer zufällig zuteilen• Optional: Zufällige Zuteilung der Persönlichkeit an den Computergegner	Alle	02.04.2019, Meilenstein 3
Code <ul style="list-style-type: none">• Tests vervollständigen	Alle	09.04.2019, Abgabe Code Review

6. Varia

Falls Zeit für neue Features verfügbar ist, soll nicht von jeder Persönlichkeit genau ein Gegner existieren, sondern zufällig zugeteilt werden. So könnte der Benutzer gegen zwei strategische Gegner antreten.

Des Weiteren gibt es keine Veränderung im Budget.

Die Protokollführerin

Mizuki Huguenin