\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Projekt 1

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

# Meeting mit J.Eckerle:

**Frage an Eckerle:** Wann Alpha-Version die wir mergen müssen?

Ist keine Vorgabe, aber: wir mergen am 5. Dezember und am folgenden Wochenende wenn sich nichts ändert

**Eckerle**: Für den Roboter het ein Hierachische State Maschine Sinn?

Ja, da er verschiedene States einnehmen kann , On/Off, Recharging, Patrolling, etc

**Eckerle**: Ist das Math Bucklend implementiert? Ist das nicht überflüssig?

Im mit Meldungen kann auf spezifische Aktionen eingegangen werden.

Mit den Meldungen können States gewechselt werden. (Roboter sieht Spieler, Roboter hat zu wenig energie)

Also ja ist implementiert, aber nur Bei Roboter

Fäbu vererbt die Lampen. Mit Switches werden noch Variabeln überschrieben.