# Protokoll

17.10.2018

1. Desktopbeobachter Konferenz TS

1. Teilnehmer

Steffen S.

Lukas B.

Mohness W.

Bogna W.

Dennis S.

Artem B.

1. Stichpunkte

- Eröffnung

- GUI Planung

- AnmeldeGUI

* Name
* Checkboxen (Spieler, Beobachter)
* Anmeldebutton

- LobbyGUI (Dennis, Mohness)

* Links Verschiedene Kategorien (vergangene, aktuelle, zukünftige Spiele)
* Informationen zu jedem Spiel

1. Anzahl Spieler und wieviele benötigt?

2. Wann ist das Spiel gestartet (wurde es beendet)?

3. Dauer eines beendeten Spiels?

4. Counter (Wann beginnt das Spiel?)

5. Wie lange dauert das Spiel schon

6. Welche Spieler spielen?

7. Name der Partie

8. Alter der Spieler

- Aufteilung des Programms:

* Ein Modul, das die GUIs verwaltet und lädt
* Klassen: Steine, Spieler, Spielbrett, Spiel (Oberklasse, vererbt an gestartet, nicht gestartet, beendet), Benutzer, Stapel

1. Verteilte Aufgaben

Gedanken über Klassen machen,

LobbyGUI Designvorschlag

* Dennis, Mohness

SpielGUI Designvorschlag

* Artem, Bogna

1. Nächste Termine

Di., 23.10.2018, Tutorenmeeting, unteranderem wird hier der festgelegte wöchentliche Termin definiert