# Protokoll

26.10.2018

Meeting Mockups

1. Teilnehmer

Steffen S.

Lukas B.

Mohness W.

Bogna W.

Dennis S.

1. Stichpunkte

Lobby Mockup Überarbeiten:

Mohness:

Player und Spectator in einer ausklappbaren Tabelle

ganze Leiste eines Spieles in der Lobby klickbar

Spielkonfiguration anzeigen (Spielsteine für Spieler)

Started wie lange läuft das Spiel?

Ausgeklappte Tabelle, die durch das Klicken auf ein Spiel erscheint zentriert

Startzeit auf dem Server hinterlegen (Frage an Linus)?

Ended: Gewinner, Punkte für jeden Spieler, Positionierung

Login Mockup:

Dennis:

IP Leiste hinzufügen für den Server

Bessere Grafik nutzen

Klärung und Symbole und Farben der Spielsteine die Zuständigkeit in png Format

* Symbole nicht selbst machen, sondern nur Set aus dem Internet ziehen
  + Symbole mit Unsichtbaren Pixeln mit On Demand Färbung(farbID)
  + Mit dem Schifffahrt design anpassen

Spiellobby Mockup:

Bogna:

Einen Button für bisher gespielte Steine für je Spieler

Untere Leiste mit Scroll Funktion für bisher gespielte Steine

Leiste unten, Beutel: 2 6er Leisten untereinander mit verschiedenen Steinen mit Index mit Zahl (wie viele von den Steinen noch im Beutel sind), die farbig ist

Brauchen wir keinen Button um Spielstein für Spielstein zu tauschen, nur notwendig für den Spieler

Eine Option eine Spielhand zu fixieren ohne, dass der Tab immer wandert

Design Pattern: Model View Controller

1. Verteilte Aufgaben

Viso datei beschreibung der Funktionalität (formaler Text/Stickpunkte), Jeder

Spiellobby in Viso, Artem oder Bogna

Git einarbeiten, Jeder

Eclipse Installieren, Jeder

Eclipse Marketplace (Efxclipse), jeder

Anfänge in Java Scene builder, Jeder sein Design

AnmeldeGUI Schiff: Dennis

Lobby überarbeiten (so.), Mohness

Vtl. Valider Spielzüge mit Hilfe von Array, Bogna

1. Nächste Termine

Desktop Beobachter, 2.11.2018