# Protokoll

16.11.2018

Desktopbeobachter

1. Teilnehmer

Steffen S.

Mohness W.

Bogna W.

Dennis S.

Artem B.

1. Stichpunkte

Anmerkung: Programmierung auf Englisch d.h. auch Klassennamen in Englisch

Git Commits besprochen -> zwischendurch auch commiten (Sicherheit)

Unendliche Spielerzahl Umsetzung durch dynamisches Einfügen

Login Gui: - Login Überschrift drin lassen nicht nur im Title

* Favicon Icon heraussuchen
* Gif bzw. Hintergrund Bild -> Interessanter machen

Lobby Gui: - Tabbar style noch nicht zufriedenstellend

* Anchorpane extra Klasse erben -> Modifizieren

Actionlistener werden mit Lambdafunktionen aufgerufen

Manuelles Testen und generelles Testen: bei Fragen an Linus (JUnit) und Tim (Manuelles Testen)

Spielsteine gespeichert in Hashmap

Lobby und Login fix -> Größe nicht veränderbar

Alter zur LoginGui hinzufügen

Canvas Definition in Taiga

Ablauf: Bis Freitag soll größtenteils die Gui stehen mit Funktionen

Canvas Funktionen teilweise bis nächste Woche

1. Verteilte Aufgaben

- Abstimmung mit Linus wegen des Interfaces, Artem

- Tabbar Style, Dennis, Bogna

- Informieren: Fxml in ein Element einfügen, Mohness, Artem, Bogna

- Javadocs für die Gui, Alle

- Manuelle Tests, Alle

- Canvas Implementierung, Dennis, Team kann gerne auch Unterstützen

- Gui Implementierung, Mohness, Artem

- KI, Bogna

- abgearbeitete User Stories und beendete Tasks Lukas schreiben bis Sonntag 12:00 Uhr, gesamtes Team

- User Stories oder Tasks, die schon abgearbeitet sind aber noch nicht in Taiga stehen -> Lukas schreiben bis Sonntag 12:00 Uhr, gesamtes Team

1. Nächste Termine

Desktopbeobachter, 26.11.2018

1. Rückfragen