# Protokoll

Datum 30.10.2018

Thema interne Representation Spielfeld,

1. Teilnehmer

Lukas G.

Lukas B.

Linus W.

Ella V.

1. Stichpunkte

Spielfeld

* (AVL-)Bäume? 🡪 je einen für x-Koordinate, y-Koordinate;
* ID nutzen, um Farbe/Muster zu repräsentieren?
* Queues einzeln speichern?
* Informationen in äußeren Steinen speichern? 🡪vermutlich in Randfällen schwierig
* <http://www.ultraqwirkle.com/game.php>, um ein Gefühl für’s Spiel zu bekommen, in der Gruppe gespielt
* Aufteilen in Spiellogik, Infrastruktur, Konfiguration

Algorithmen

* Abhängig von Spielfeldrepresentation

1. Verteilte Aufgaben

Überlegen interne Repräsentation Spielfeld (Details siehe Slack) bis Dienstag, ALLE

1. Nächste Termine

Server, 6.11.2018