24.10.2018

2. Konferenz Spielserver TS

# 1 Teilnehmer

Steffen S.

Lukas G.

Tim D.

Linus W.

Ella V.

# 2 Stichpunkte

* Interface-Komitee, was gab es Neues an Input, welches ist relevant für den Spielserver
* Git-Workshop, was gab es Neues an Input, welches ist relevant für den Spielserver
* Welche Algorithmen sind für den Spielablauf wichtig?
  + z.B. Spielfeld, wann ist ein Spielzug valide?
  + siehe verteilte Aufgaben
* Spielfeld ohne Raster darstellen und während der Laufzeit auswerten?
  + ohne Raster arbeiten würde das Problem des unendlichen Spielfeldes beheben
  + dann wird aber der Algorithmus für die Implementierung eines gültigen Spielzuges schwierig
    - Welche Steine liegen um den gelegten Stein?
    - Welche Steine liegen in einer Reihe? Qwirkel-Auswertung?
    - auch hier siehe verteilte Aufgaben
* Authentifizierung Benutzer am Spielserver
  + soweit bekannt wird dies erst einmal nicht abgefangen
  + warten auf Interface-Komitee
* Match-Making -> ein noch schwierig zu behandelndes Thema

# 3 Verteilte Aufgaben

Gesamtes Team: schwierige Algorithmen überlegen und aufschreiben, wird dann im nächsten Termin zusammengetragen

# 4 Nächste Termine

Linus J. gibt Bescheid, sobald Alpha-Dokument des Interface-Komitee eingeht, dann neue Terminfindung

# 5 Rückfragen