

# Tagebuch Programmier Projekt Unibas

## Milestone 1

### Treffen 25.2.2022

Erste Ideensammlung (Leiterlenspiel, Arschlöchle, Spiel des Lebens) und Festlegung auf die Idee des studentischen Leiterlspiels. Studierende arbeiten sich durch den Alltag an der Uni und können sich hochkämpfen oder, wenn es dumm läuft, nach unten fallen.

Ebenfalls wurden erste Ideen zum Zeitplan gesammelt.

Wichtig ist es ebenfalls, dass jede Person eine Skizze vom Spielbrett zeichnet und sich Gedanken über die Spielfelder macht. Für die Übungsstunde wollen wir alle unsere Fragen sammeln, sodass wir danach sofort unsere Ideen umsetzen können.

Wir werden uns am 28.02 kurz in einer Pause zusammensetzen und kurzschliessen für die Übungsstunde am 01.03

Das nächste Treffen ist dann am Dienstag, 08.03. (in der Fasnachtswoche)

### Treffen 08.03.2022

Name: The Student Games

Gruppenname: District 9

Logo: à la The Hunger Games (To Do)

Powerpoint als Prezi

Outline of the game with its goals, rules and mechanics:

- Regeln: 2x Prüfung nicht bestanden: Game Over

- Aktionsfelder: Aussetzen, zurück, vorwärts

- Wenn das Feld bereits besetzt ist, tauschen die Spieler den Platz (d.h. die vordere Figur rutscht auf den hinteren Platz zurück)

- Felder: evtl. Pop-Up, da Felder zu klein sind für den Text

- Felder mit Ereigniskarten à la Monopoly

- Spielfeld: Nicht 0815, sondern in Form einer Karte

Have a very clear and well thought out concept of your game: **Maria** hat die Hauptverantwortung für die Präsentation (die anderen schauen immer auch drüber).

Networking: Spieler kann Namen ändern, willkürlich viele Clients können sich einloggen, Ping funktioniert, Netzwerkprotokoll, Broadcast (Server kann an alle Clients Daten senden)

Software Requirements: Score List, Würfel, Figuren können sich bewegen, man kann Figuren selber auswählen, Aktionskarten können aufgedeckt werden, Pop Up Fenster, **Nico** recherchiert noch weiter.

**Andrina** macht einen Gantt Zeitplan und stellt die Spielregeln zusammen.

Unser nächstes Treffen ist am Sonntag (per Zoom) der 13.03 um 10.00 und dann am Dienstag 15.03 um 10.00 - 12.00.

Bis dann:

Nico recherchiert zu Software requirements, Networking und macht einen Client-Server Entwurf und lädt ihn auf Git hoch.

Maria macht eine Präsentation.

Vladimir macht ein Logo Entwurf und das Mockup.

Andrina macht einen Gantt Zeitplan (auf Gant und exportiert als PDF).

Besprechung 13.3.2022:

Unsere zwei wichtigsten Punkte bei der Besprechung heute sind die Präsentation und der Gantt Zeitplan. Die Präsentation ist fertig, wir warten jedoch noch bis Montag für die weiteren Infos und legen dann fest, wer was sagen wird.

Frage an Esther: wo müssen wir alle PDFs abgeben?

TODO bis zum Dienstag: alle schauen den Code von Nico an.

Übungsstunde 15.3.2022

Heute haben wir in der Übungsstunde einige Dinge mit Esther diskutiert und ändern unsere Powerpoint und Projektplan nochmals ab. Ebenfalls laden wir alle unsere Dateien (als PDF) ins Repository.

**Milestone 2**

**Milestone 3**

**Milestone 4**

**Milestone 5**