

PROTOKOLLE

ENTWICKLUNG EINES ROULETTE SIMULATORS

FOI2 2016/17 – PROJEKTARBEIT

INHALT

| | | |
|----|----------------------|---|
| 1. | Niko Poppen | 1 |
| 2. | Patrick Duda | 2 |
| 3. | Sebastian Koch | 4 |

1. NIKO POPPEN

| Datum | Zeit / Dauer | Beschreibung |
|------------|-----------------|---|
| 24.02.2017 | 4h 30min | <ul style="list-style-type: none">• GitHub Branches erstellt und ReadMe bearbeitet• Ausführlich mit GitHub beschäftigt und eine PDF für die Klasse für das Einrichten erstellt |
| 9.3.2017 | 60min | <ul style="list-style-type: none">• PowerPoint zu unserem Projekt erstellt |
| 10.3.2017 | 90min | <ul style="list-style-type: none">• StarUML zur Klassenerstellung und Planung von - Algorithmusprogrammierung |
| 14.03.2017 | 90min | <ul style="list-style-type: none">• Zusammen mit Patrick Klassenübergreifende Funktionen mit Rückgabe programmiert |
| 17.03.2017 | 90min | <ul style="list-style-type: none">• Package übergreifende Funktionen erstellt• Model View Controller |
| 4.04.2017 | 90min | <ul style="list-style-type: none">• Algorithmus erweitert |
| 8.04.2017 | 1h 30min | <ul style="list-style-type: none">• ArrayList hinzugefügt und Code komplett überarbeitet |
| 10.04.2017 | 70min | <ul style="list-style-type: none">• Überprüfung von Zufallszahl und eingegebenen Zahlen eingefügt |
| 11.04.2017 | 2h 30min | <ul style="list-style-type: none">• Überprüfung mit Ergebnis und Gewinn eingeführt und Code aufgeräumt |
| 12.04.2017 | 5h 40min | <ul style="list-style-type: none">• Überprüfung von Mehrfachen (1 bis 12) eingeführt.• Überprüfung von Mehrfachen erfolgreich eingebunden mit Patrick |
| 13.04.2017 | 1h | <ul style="list-style-type: none">• Abfangen von Fehlerhafter Überprüfung beim Drücken auf Abbrechen |
| 18.04.2017 | 1h | <ul style="list-style-type: none">• Versucht die Ausgabe per TextArea zu erweitern |
| 23.04.2017 | 1h 30min | <ul style="list-style-type: none">• Ausgaben überarbeitet• Quellcode kommentiert |

2. PATRICK DUDA

| Datum | Zeit / Dauer | Beschreibung |
|------------|-----------------------------------|--|
| 24.02.2017 | Start: 16:00Uhr Ende: 19:15 | <ul style="list-style-type: none"> Entwicklung des Menus Entwicklung des Spielfelds Spielfeld GUI in Java eingebunden Menu GUI und Spielfeld GUI miteinander verbunden GUI für den Wetteinsatz erstellt Wetteinsatzfenster mit dem Spielfeld verbunden |
| 08.03.2017 | 1h | <ul style="list-style-type: none"> Erstellung des Registrierungsfensters und in Java eingebunden |
| 09.03.2017 | 1h 30min | <ul style="list-style-type: none"> PowerPoint zu unserem Projektthema erstellt (Niko Poppen hat dabei geholfen) |
| 10.03.2017 | Start: 11:20Uhr Ende: 12:50Uhr | <ul style="list-style-type: none"> Erstellung eines Klassendiagramms mit StarUML |
| 13.03.2017 | Start: 21:30Uhr Ende: 21:50Uhr | <ul style="list-style-type: none"> Klassendiagramm überarbeitet |
| 14.03.2017 | 90min | <ul style="list-style-type: none"> Funktionen Klassenübergreifend aufrufen Einsatz einen Rückgabewert gegeben |
| 17.03.2017 | 150min | <ul style="list-style-type: none"> Klassen- und Packageübergreifend Funktionen aufrufen model view controller der eingegebene Einsatzwert in den Algorithmus übergeben & aufrufen |
| 21.03.2017 | 90min | <ul style="list-style-type: none"> Zählervariabel erstellt, die die Größe des Arrays angibt Buttons Werte zugewiesen Math.random |
| 24.03.2017 | 230min | <ul style="list-style-type: none"> allen Buttons in der game.fxml/GameController die Zählervariabel hinzugefügt allen Buttons in der game.fxml/GameController einen Wert zugewiesen Array erstellt in dem alle gesetzten Werte abgespeichert werden -> als eigene Funktion Spielfeld Buttons mit einem weißen Rahmen versehen versucht Github einzurichten (push & fetch Probleme) |
| 27.03.2017 | Start: 20:00Uhr End: 21:10Uhr | <ul style="list-style-type: none"> Variabel "usernameVar" als public static gesetzt, damit der eingegebene Benutzername immer und überall ausgegeben werden kann usernameVar wird oben links in der Ecke des Spielfeldes angezeigt |
| 28.03.2017 | 150min | <ul style="list-style-type: none"> versucht Github an einen Schul PC ans laufen zu bekommen informiert über JavaFX, um dynamische Textausgaben im Fenster auszugeben über Github Konfigurationen informiert |
| 31.03.2017 | Start: 17:15Uhr Ende: 21.40Uhr | <ul style="list-style-type: none"> informiert über JavaFX und wie man Labels erstellt Label erstellt mit dynamischen Text -> eingegebener Benutzername (usernameVar) wird an der richtigen Position ausgegeben aktualisiert readme.md in master branch (Muss-, Wunsch- & Abgrenzungskriterien reingeschrieben) public Kontostand hinzugefügt |

| | | |
|------------|-----------------------------------|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> statische Kontostand Ausgabe im Spielfeld (3000EUR) |
| 01.04.2017 | 5h | <ul style="list-style-type: none"> versucht das Guthaben Label im Spielfeld immerwieder zu aktualisieren |
| 04.04.2017 | 90min | <ul style="list-style-type: none"> grafische Kontostandausgabe wird jetzt vom neuen Kontostand überlappt |
| 07.04.2017 | 90min | <ul style="list-style-type: none"> dynamische grafische Ausgabe des Guthabens im Spielfeldfenster |
| 12.04.2017 | Start: 19Uhr Ende: 23:05Uhr | <ul style="list-style-type: none"> Methode rechnungsVorgang zusammen mit Niko Poppen besprochen grafische Ausgabe des Guthabens wird nach jedem setzten und Gewinn aktualisiert Gewinnüberprüfung eingebaut es kann jetzt auf alle Felder gesetzt werden und danach wird mit der zufällig gezogenen Zahl überprüft ob man etwas gewonnen hat oder nicht dazu wurden Arrays für die Felder mit den entsprechenden Zahlen angelegt. Diese Zahlen werden mithilfe einer For-Schleife in eine angelegte ArrayList gespeichert. Die ArrayList wird für die Überprüfung der einzelnen Felder benötigt, indem überprüft wird ob die zufällig gezogene Zahl in der Liste vorhanden ist oder nicht. Wenn ja wird der entsprechende Gewinn ausgerechnet & wenn nicht wird in der Konsole ausgegeben, dass man nichts gewonnen hat |
| 15.04.2017 | Start: 19:45Uhr Ende: 00:05Uhr | <ul style="list-style-type: none"> game.fxml (RouletteSpielfeld) Auflösung verändert zu 1200x800 grafische Ausgabe des Benutzers in eine Methode gepackt falls man keinen Benutzernamen angibt bzw. sich nicht anmeldet, wird grafisch der Benutzername "Gast" ausgegeben TextArea erstellt (Spielfeld) informiert über Konsolenausgaben im TextArea versucht Algorithmusverlauf im TextArea auszugeben |
| 18.04.2017 | Start: 21:45Uhr Ende: 01:15Uhr | <ul style="list-style-type: none"> Icon für die Fenster hinzugefügt (BBS2Leer Logo) alle console ausgaben werden im TextArea angezeigt (dazu wurde eine neue klasse erstellt die das ermöglicht) ohne Datenbank wird nach jedem Neustart des Spielfeldes das Guthaben auf 3000 zurückgesetzt GUI vom Demo-Modus eingebaut kompletten Algorithmus des Demo-Modus fertiggestellt alle gezogenen Zahlen werden in der GUI angezeigt |
| 23.04.2017 | Start: 20:15Uhr Ende: 00:25Uhr | <ul style="list-style-type: none"> es können keine Buchstaben oder Sonderzeichen mehr bei der Eingabe des Einsatzes & im Demo-Modus eingegeben werden alles (was ich programmiert hab (außer die fxml Dateien)) kommentiert |
| 07.05.2017 | 2h | <ul style="list-style-type: none"> in der TextArea im Spielfeld wird jetzt angezeigt auf welches Feld man gesetzt hat, nachdem man den Einsatz bestätigt hat |
| 08.05.2017 | Start: 20:00Uhr Ende: 22:25Uhr | <ul style="list-style-type: none"> wenn bei dem Einsatz keine Zahl eingegeben wird erscheint eine Meldung. Die Eingabe muss solange wiederholt werden bis eine korrekte Zahl eingegeben wurde Anzahlabfrage für den Demo-Modus verbessert (jetzt können nur noch Zahlen eingegeben werden und nichts anderes mehr (Auch unbekannte Sonderzeichen). Und falls |

| | | |
|------------|--------------------------------|--|
| | | <p>man eine Zahl eingibt die größer als der maximale Integer Wert entspricht, wird das auch abgefangen)</p> <ul style="list-style-type: none">• Funktion erstellt, die ein Label erstellt, die ausgibt ob die Anmeldung erfolgreich war & eine Funktion, die ausgibt ob die Anmeldung fehlgeschlagen ist• Funktionen für Registrierungslabel erstellt, die anzeigen ob die Registrierung erfolgreich war oder nicht |
| 09.05.2017 | Start: 17:30Uhr Ende: 20:55Uhr | <ul style="list-style-type: none">• Pflichtenheft überarbeitet und fertig gestellt• Softwaredokumentation fertig gestellt• Niko Poppens und meine Protokolle in ein Dokument zusammengefasst |

3. SEBASTIAN KOCH

| Datum | Zeit / Dauer | Beschreibung |
|-------|--------------|--------------|
| | | • |