

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
10.05.2017	3h	<ul style="list-style-type: none"> • Anmelde-label Bug behoben

3. SEBASTIAN KOCH

Datum	Zeit / Dauer	Beschreibung
24.02.2017	3,5h	<ul style="list-style-type: none"> • Lastenheft geschrieben
10.03.2017	90 min	<ul style="list-style-type: none"> • Datenbank Java-MySQL: Recherche
14.03.2017	90 min	<ul style="list-style-type: none"> • Berichte Entwürfe Erstellen • Versuch Datenbank Online zu verbinden
17.03.2017	90 min	<ul style="list-style-type: none"> • Versuch Datenbank Online zu verbinden
15.04.2017	4 h	<ul style="list-style-type: none"> • Datenbank: Benutzer Funktion
07.05.2017	4h	<ul style="list-style-type: none"> • Datenbank: Benutzer Funktion • Datenbank: Guthaben
08.05.2017	2,5 h	<ul style="list-style-type: none"> • Datenbank: Registrierung Funktion
09.05.2017	4,5 h	<ul style="list-style-type: none"> • Datenbank: Registrierung Funktion • Datenbank: Guthaben • Datenbank: Benutzer Funktion
10.05.2017	1,5 h	<ul style="list-style-type: none"> • Berichte • Datenbank: Tabelle erstellen wenn nicht existiert