

Fortschritte M4 Woche 14.04.25

Wichtige Punkte

Tests und Networking

Unittest für serverKomponenten (außer gameLogic)

gameState networking im server (serializer)

gameState networking im clients (manager)

Implementierung für Artefakte, Strukturen, Statuen, fixedStructures

→ inkl. Effekte, Networking

Aktualisierung GameLogic (server)

Fixes auf GUI-Branch

Aktualisierung Networking (client) auf dem GUI-Branch

GUI

Aktualisierung der Events

Überarbeitung der Controller

Erstellen der Components

Aktualisierung der Fonts, css, fxml

Überarbeiten der UI und fixen diverser bugs

Implementierung eines Debug-Scripts für die UI

Fertigstellung aller Zeichnungen für Strukturen, Artefakte und Erscheinungsbild derer auf der UI