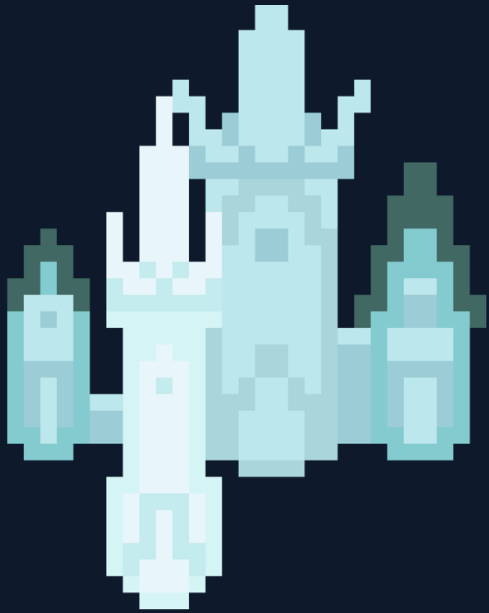
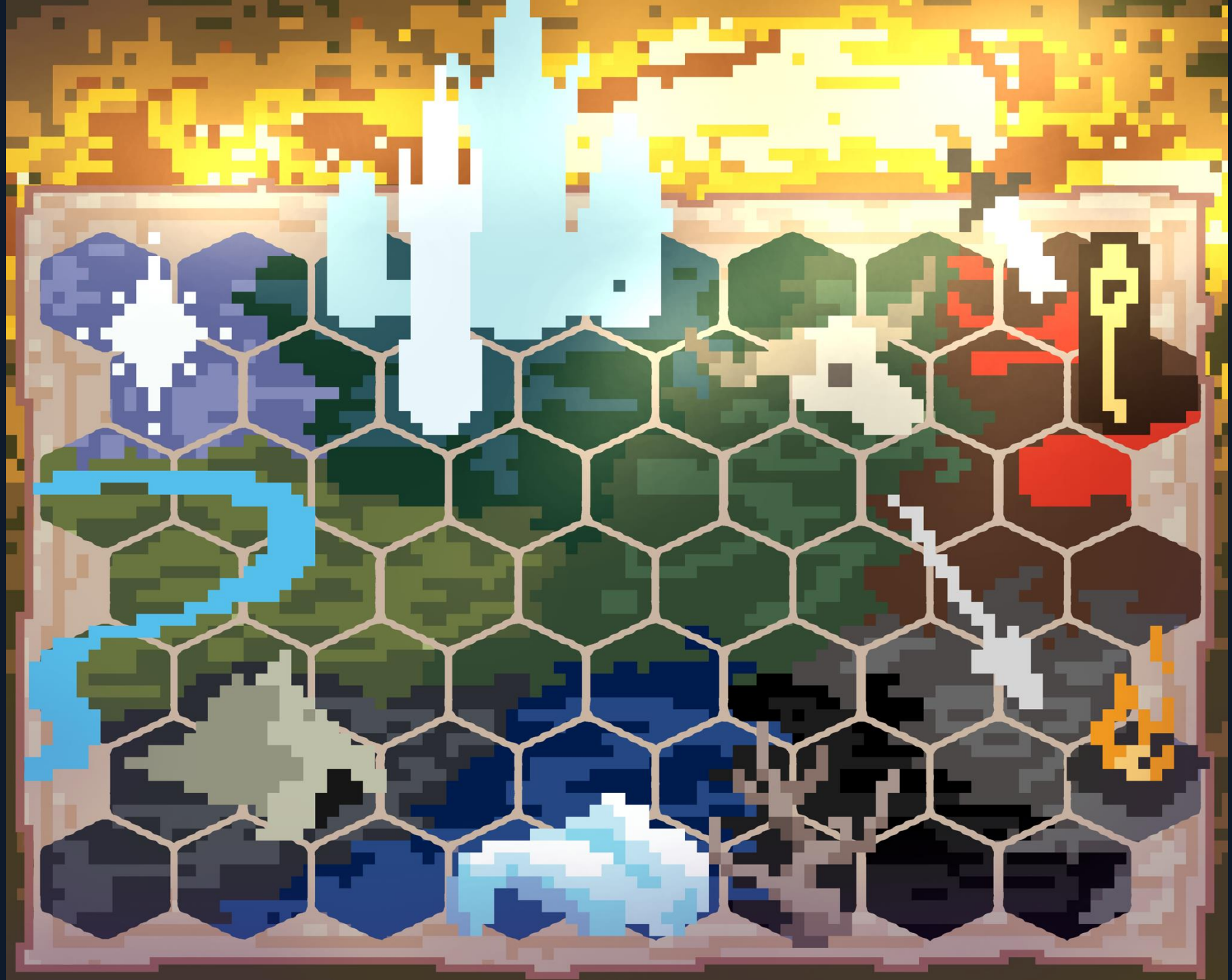


Unser Spiel beginnt jetzt.

Was macht unser Spiel einzigartig?



Das Spiel auf einen Blick.



Wie spielt man unser Spiel?



Kaufen

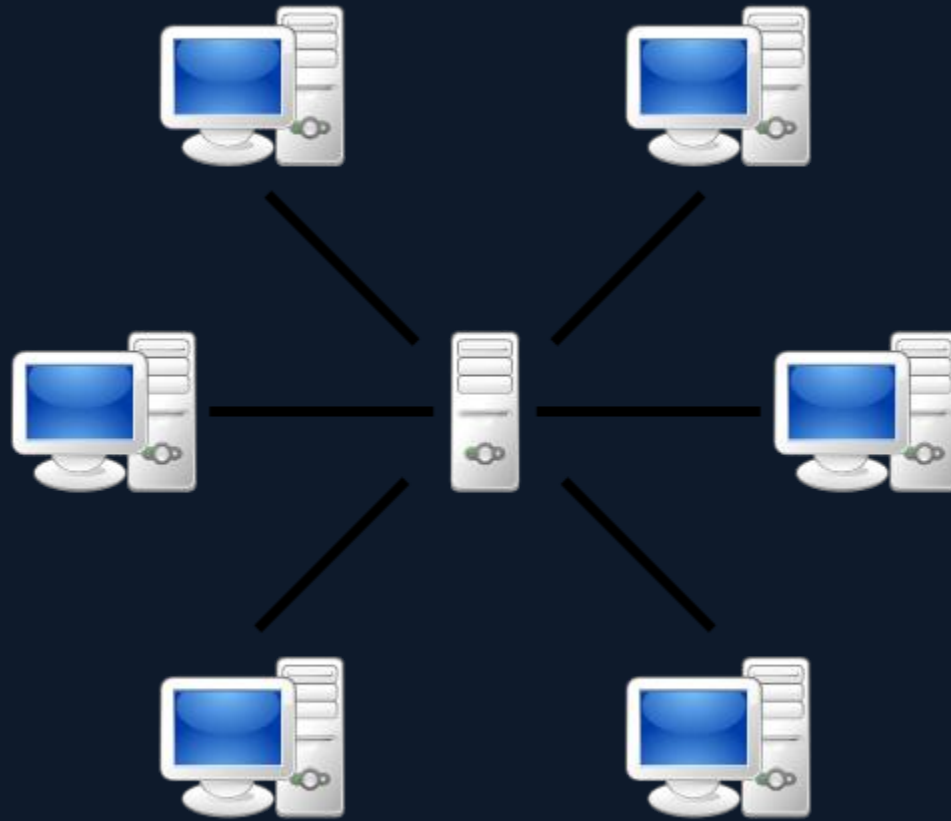


Bauen



Upgrade

Gemeinsam spielen, strategisch gewinnen.



Die Magie hinter dem Code.

```
1 private final String[] possibleResources = {"Runen", "Energie"};
2
3 /**
4  * constructor of the HexMap class. calls the generateMap method
5  * @param rows number of rows
6  * @param columns number of columns
7  */
8 public HexMap(int rows, int columns){
9     generateMap(rows, columns);
10 }
11
12 /**
13  * generating the map. this still has to be implemented
14  * @param rows number of rows
15  * @param columns number of columns
16  */
17 public void generateMap(int rows, int columns){
18     //TODO
19 }
20
21 /**
22  * print the info of the tiles (using the getInfo method of HexTile)
23  */
24 public void printMap(){
25     //TODO
26 }
```

Wie wir Probleme lösen.



Unser Plan für den Erfolg.









Das Spiel nimmt Form an.

We start building – tomorrow.

Das Spiel lebt

Progress Report

</> Reviewing Jars we receive	● Milestone 4	Medium	April 7, 2025 → April 13, 2025	N Noah V Vincent Schall	
</> WinState und mainMenu	● Milestone 4	Low	April 7, 2025 → April 13, 2025	 Sebastian Müller	
</> Server Side Refactor	● Milestone 4	High	April 9, 2025 → April 13, 2025	 Sebastian Müller N Noah	
</> Besprechung für MS4	● Milestone 4	High	April 11, 2025	N Noah V Vincent Schall	
</> GUI verbessern (JavaFX)	● Milestone 4	High	April 12, 2025 → April 24, 2025	 Sebastian Müller	
</> Grafiken für GUI	● Milestone 4	High	April 12, 2025 → April 24, 2025	 Jennifer Staisch	
</> High Scores einfügen und globale Liste führen	● Milestone 4	Medium	April 12, 2025 → April 27, 2025	V Vincent Schall	
</> Unit Tests schreiben und ausführen	● Milestone 4	High	April 12, 2025 → April 27, 2025	N Noah V Vincent Schall	
</> Connection Loss: Reconnect	● Milestone 4	Low	April 14, 2025 → April 20, 2025	V Vincent Schall	
</> implement useEntity Methods (notes on txt)	● Milestone 4	Medium	April 14, 2025 → April 20, 2025	 Jennifer Staisch	
</> Fertigstellen der Verarbeitung von Network Befehlen ClientSide	● Milestone 4	High	April 14, 2025 → April 20, 2025	N Noah	
</> Überprüfen von Funktionalität (build files, commands, chat, gameLogic rule)	● Milestone 4	Low	April 20, 2025 → April 27, 2025	 Sebastian Müller	
</> Optimierung für Nicht-Funktionale Anforderungen (z.B. Ladezeiten)	● Milestone 5	Medium	May 2, 2025 → May 9, 2025	V Vincent Schall	
</> "Marketing" (Screenshots, Videos, etc.)	● Milestone 5	High	May 2, 2025 → May 9, 2025	 Jennifer Staisch	
</> Besprechung für MS5	● Milestone 5	High	May 2, 2025	N Noah V Vincent Schall	
</> Playtesting (auch außerhalb der Entwicklergruppe)	● Milestone 5	High	May 3, 2025 → May 4, 2025	N Noah  Jennifer Staisch	
</> Alle Docs aktualisieren (Überwachen)	● Milestone 5	Low	May 5, 2025 → May 12, 2025	N Noah	
</> QA Report	● Milestone 5	Medium	May 7, 2025 → May 11, 2025	 Sebastian Müller	
</> Bonus Points (Website, Cheatcodes, Mods, etc.) → tbd	● Milestone 5	Low	May 9, 2025 → May 12, 2025	N Noah  Jennifer Staisch	
</> Präsentation erstellen 3	● Milestone 5	Low	May 10, 2025 → May 12, 2025	 Sebastian Müller	
</> External Libraries managed by gradle via maven central	● Milestone 5	Medium	May 10, 2025 → May 12, 2025	V Vincent Schall	
</> Jar-Export und Testen auf Uni-Server	● Milestone 5	High	May 11, 2025 → May 13, 2025	N Noah	

Rules to Code

I *GameLogicInterface*

- `startGame(players: String[])`
- `endGame()`
- `nextTurn()`
- `endTurn()`
- `buyTile()`
- `buyStatue()`
- `buyStructure()`
- `placeStructure()`
- `useStructure()`
- `upgradeStatue()`
- `useStatue()`
- `useFieldArtifact()`
- `usePlayerArtifact()`



Technology!



Design Pattern:

Observer

Mediator

Factory

Builder



Libraries:

Mockito

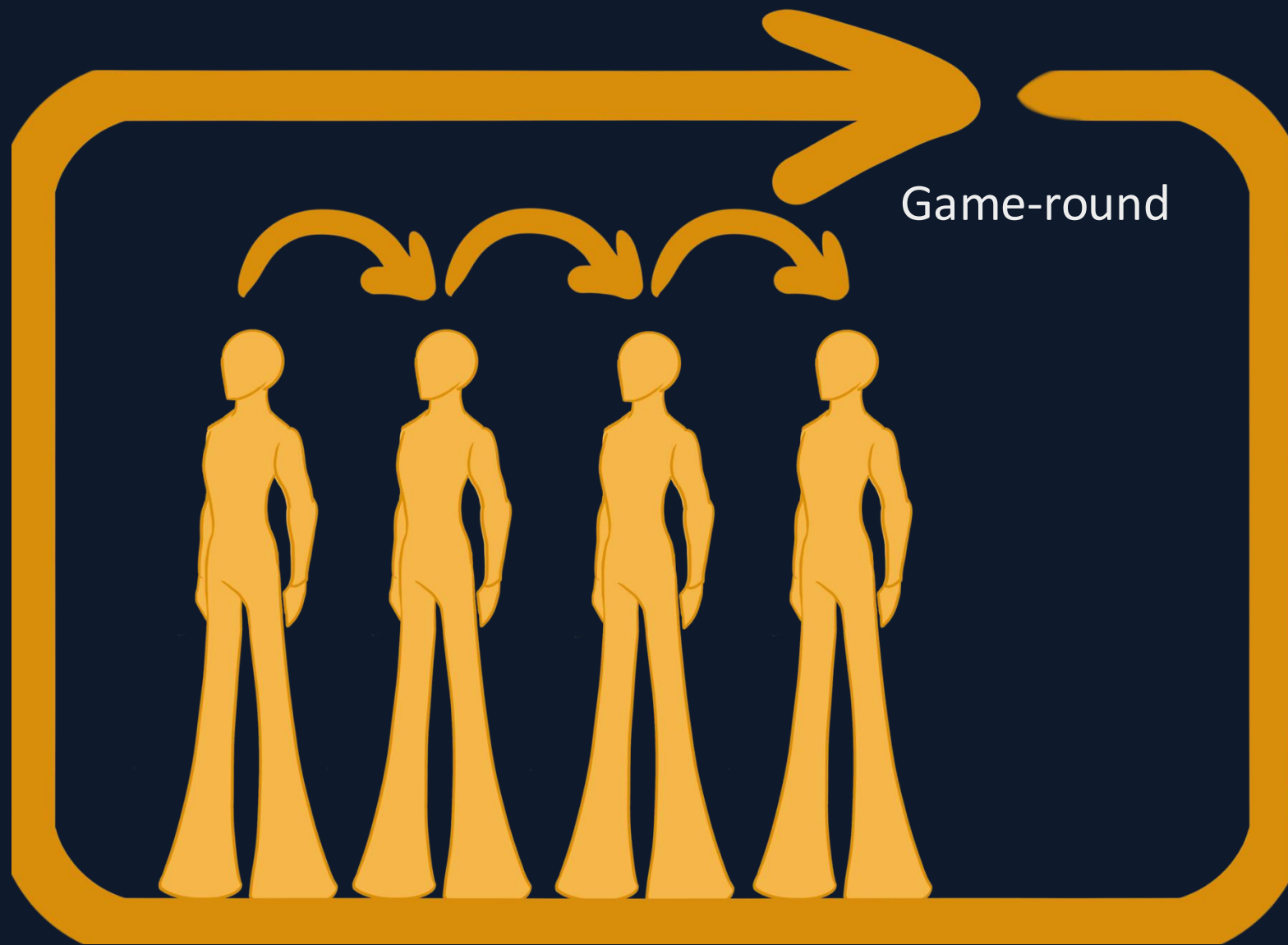
Gson

QA



About the Game

Player-Round





/startgame

/createlobby <lobbysname>

/joinlobby <lobbysname>

/buytile <x> <y>

/useplayerartifact

/buystructure <structureID>

/placestructure <x> <y>
<structureID>

Demo

Next Level: Wir sind bereit