

Sitzung 28.03.25

Planung

Main Points:

Zuteilung der Aufgaben für nächsten Meilenstein

Besprechung der bereits implementierten Features

Planung für UI-Design und Layout

Planung Programmierstil: Branches

Aufgabenteilung

Gamelogik & Ui

J: Skizzen allgem. Symbol Artefakt/ Struktur

Gamelogic implementieren und dokumentieren

(Manual schreiben), Tagebuch updaten

Update art: je Statue 1 Farbe

Symbole für jede Welt

S: GUI (Chat und Anzeige, Inputs)

Networking & Debugging & Dokumente

N: Networking Erweiterungen und Fixes, Projektplan

V: Dokumente Updaten (QA, Präsentation (s. Milestones, Template im Repo),
Andere Fixes und Erweiterungen

Festlegung Vorgehensweise:

Feature-Branches:

1. neuen Branch erstellen
2. an neuem Feature arbeiten
3. fertigstellen des Features, Merging des Branches in Main