

Bericht zum zweiten Treffen (30. Juni 2016)

In diesem Bericht haben wir uns noch einmal die Ergebnisse der letzten Woche angeschaut und für die nächste Woche geplant.

Zunächst wurde erstmal das Ziel zügig erreicht, die Repository des Projekts (Gradle, Travis, IntelliJ Projekt usw.) einzurichten.

Außerdem wurde das letzte Woche gesetzte Ziel der Fertigstellung des XML-Parsers erreicht, wir entschieden uns aber noch dagegen die entsprechende Pull-Request zu mergen, da wir uns noch Designänderungen davon (insbesondere der Klasse *Katalog*) offen halten wollten.

Aussehen des XML-Files

Das XML-File wird in folgender Formatierung sowohl eingelesen als auch ausgegeben. In der Ausgabe ist es standardmäßig nicht eingerückt und mit Zeilenumbrüchen versehen, was jedoch als nichtig erachtet werden kann, denn auch so ist es einlesbar durch das Programm.

```
<exercises>
<exercise>

  <name>
    Name der Aufgabe
  </name>

  <description>
    Aufgabenstellung
  </description>

  <classes>

    <class name="Name der Klasse">
      Die Klasse als einfacher Text
    </class>

  <tests>

    <test name="name des tests">
      Test
    </test>

  </tests>

</classes>

<options>

  <option name="Option Name" value="Wert gegebenfalls" />

</options>

</exercise>
</exercise>
```

Dokument 1: Beispiel zum Aussehen eines XML-Dokuments

Desweiteren sollte in der vergangenen Woche die Struktur/das Design der Grundlogik entworfen werden. Daraus resultierten einige hilfreiche Entwürfe (CRC-Karten und Mindmap) im *documentation* Branch, die nun innerhalb der nächsten Woche näher spezifiziert und umgesetzt werden sollen. Bei der offensichtlich recht hohen Komplexität dieser Aufgabe lief dies natürlich nicht 100% perfekt ab, da zum Beispiel von anderen Teammitgliedern nur eingeschränkt Feedback vor der Deadline bei 1 Treffen pro Woche eingeholt werden konnte. Dies wollen wir mit mindestens 2 Treffen pro Woche verbessern.

Ebenfalls wurden Entwürfe der GUI angefertigt, die noch in FXML überführt und erweitert werden sollen. Dabei entstand ein Branch mit einer zum Master-Branch inkompatiblen Ordnerstruktur, was aber grundsätzlich behebbar ist.

Außerdem sollte ein passender Text/Code-Editor für JavaFX gefunden werden. Dazu wurde *RichTextFX* in einem Branch ausprobiert, was sich als nicht ganz so komfortabel erwies (dieser hebt leider nur Java-Keyword hervor), weswegen alternative Lösungen probiert wurden: Das Einbetten eines web/JS-basierten Editors war aufgrund der Beschränktheit der JavaScript-Engine des *FX-WebViews* nicht möglich, jedoch erwies sich das Projekt *RSyntaxTextArea* eingebettet in einem *SwingNode* als guter Editor. Dieser soll im Laufe der nächsten Woche in die GUI integriert werden.

Aufteilung der Aufgaben

Bei der Verteilung der Aufgaben für die kommende Woche ist uns aufgefallen, dass das Projekt zur Zeit noch nicht so detailliert durchgeplant ist, als dass 5 Teammitglieder jeweils voneinander unabhängige Arbeit erledigen könnten. Deshalb haben wir 2 Teams unter Berücksichtigung der vorherigen Aufgaben gebildet und ein weiterführendes Treffen ist für den Sonntag angesetzt, sodass Feinabstimmungen vor wöchentlichem Meeting gemacht werden können. Generell sollte das Ziel sein, in ca. 1 Woche eine lauffähige Version fertig zu haben, um Luft für weitere Ideen, Bugfixes und die Dokumentation zu haben.

Gruppen	Aufgabe
Lucas Josias	<i>detaillierte Planung / Entwicklung der GUI</i> <ul style="list-style-type: none">• <i>FXML-Scenes</i>• <i>Controller</i>• <i>Interaktion mit bereits existierenden Klassen</i>
Eduard Oliver Niklas	<i>detaillierte Planung / Entwicklung der Logik (Manager/Logik-klassen)</i> <ul style="list-style-type: none">• <i>Verfeinerung u. Verbesserung der Konzepte der CRC-Karten</i>• <i>konkrete Pläne bezüglich Interaktion mit der GUI/den Controllern, um möglichst viel Logik/Code von der GUI zu entkoppeln</i>• <i>konkrete Implementierung</i>