

Reinhard

- "session starten" vorbereiten
 - ↳ ändern zu "session initialisieren"
- Wie wird der Testserfolg ermittelt?
 - ↳ möglich durch SQL
- Session ersetzen durch ein "aktiv"-Attribut in Spiel?
 - ↳ Session nicht in die Datenbank
 - ↳ Aufteilung sparen
- Item-Liste in Spiel
 - ↳ rein als Zugriff zum leichteren Auslesen
- Konfiguration von Spiel
 - ↳ speichern → edit. im Frontend
 - speichern
 - ↳ also komplett im Frontend

- Test:
 - ↳ Unit-Test für L in Spiel
 - ↳ Spiel besteht aus Rasse / Klasse ...
 - ↳ zur Automatisierung etwas wenig
 - ↳ Test erfolg ist schwierig zu definieren
 - ↳ Jenkins wird benötigt, um Code aus dem Repository automatisch zu testen
 - ↳ beim Code-Review in 2 Wochen nochmal 5 Minuten Jenkins vorstellen

Als Betreuer:

- Sehr positiv gestimmt
 - ↳ gut auf Backend eingegangen
 - ↳ auch Testkonzept
 - ↳ Bedenken hinsichtlich Backend usw. wurden ausgeräumt

- Konfig. der Spalte im Frontend sehr sinnvoll
 - ↳ auch im Code-review zeigen
- ↓
 - Logon/Registrierung muss nicht gezeigt werden
- ↓
 - Lieber Konfiguration und Chat vorhanden
- code-review
 - ↳ nicht wie in einer Firma
 - ↳ nicht eigentlich verantwortig
 - ↳ die Teile der Businesslogik zeigen, wo man unsicher ist
 - ↳ alles wo wir selber noch Fragen haben
 - ↳ weil wir Chat selber implementieren sollen wir den Code zeigen
 - ↳ Wie wir den Chat realisieren

- Designkonzept ist immer wieder dynamisch anzupassen
 - ↳ synchron zur Implementierung
 - ↳ wird am Ende geprüft
 - ↳ muss nicht ständig zugeschickt werden

