Fragen

Diese folgenden Fragen wurden von Projektmitgliedern gesammelt, um dem Dozenten in der ersten Besprechung am 18.03.2020 gestellt zu werden. Dieser Termin findet über Microsoft Teams um 13 Uhr statt, und die Dauer beträgt eine Stunde. Bei den Fragen wurden ggf. in Klammern dahinter die erwarteten Antworten notiert.

Die Fragen wurden in verschiedene Bereiche gruppiert.

* Allgemeine Fragen
  + Können die Treffen über Microsoft Teams aufgezeichnet werden?
    - nein
  + Welche UML-Werkzeugumgebungen werden empfohlen? (in Übungsblatt 1 erwähnt: ObjectiF oder InStep)
    - Modell erstellen, nicht nur Zeichnungen -> automatische Synchronisierung
    - für manuelle Doku & Modellierung keine zeit
    - Visio kann diese Anforderungen erfüllen (eigene Entwicklerfassung)
    - ObjectiF auch gut, aber umständlich einzuarbeiten und braucht Eclipse
  + Gelten die Lizenzen der DHBW für die UML-Werkzeugumgebungen auch für die Installation auf einem privaten Rechner?
    - floating licences -> über DHBW licence server mit VPN
  + Informationen der Homepage ausreichend? (Impressum,…?)
    - Muss öffentlich sein
    - Braucht also auch Impressum
  + Einige Übungsblätter (z.B. Nr. 2) erwähnen die Aktualisierung der Homepage. Welche Informationen sollen dort jeweils aufgenommen werden?
    - Alle Abgaben an einem Ort (bei uns GitHub)
  + Müssen die Coding Guidelines aus ÜB 3 eingehalten werden, oder werden gruppeninterne Regelungen akzeptiert?
    - Ist ein Hinweis, State of the Art
    - Man kann in der Gruppe auch eigene machen und anpassen
    - Dem Team nicht unnötig Arbeit machen
    - Qualitätsmanagement konsequent machen, vorher Regeln machen, die einhalten und regelmäßig kontrollieren
  + Erneute Übermittlung einer überarbeiteten Version der bisher abgegebenen Dokumente erforderlich? Zusätzliche Aufwandsberechnung für neues Gruppenmitglied auch rückwirkend erforderlich?
    - Hintenanstellen in weiterem Gespräch
    - Nacharbeit nur wenn etwas grundlegend kaputt ist, hier nicht der Fall
  + Testautomatisierung mit Jenkins: Wie oft und wann sollen die Tests durchlaufen werden? (In ÜB 3: nach jeder Änderung am System, also vor/nach jedem Push von Entwicklern?)
    - Lauffähiger qualitätsgesicherter code
    - Wird geraten, aber nicht Verpflichtend (ist State of the Art)
    - Qualitätssicherung soll glaubhaft die Qualität sichern
    - Ohne Testframework kann man nicht vernünftig testen
* Fragen zur Implementierung des Spiels:
  + Dürfen wir die Implementierung im Sinne des Player’s Handbook, dem Dungeon Master’s Guide und dem Monster Manual von D&D 5E umsetzen? (hiervon wird bei den folgenden Fragen ausgegangen)
    - Richtlinie wie es gestaltet werden kann
    - Nachbauen ist nicht das Ziel
    - 2 Schichtenmodell, um einen Server unabhängig vom Thema bereitzustellen
    - Spieleleiter kann konfigurieren und z.B. statt Elfen, Zwergen, usw. Astronauten, Aliens, usw. machen
    - Inhaltsverzeichnis vom Players Handbook gibt eine Richtung für allgemeine Parameter (Rassen, Klassen, Equipment, Fähigkeiten, Combat, …)
    - Sowas wie Magie eher optional (nicht vom Arbeitsumfang möglich)
    - Räume und Objekte platzierbar (abstrakte Beschreibung einer Örtlichkeit)
    - Player können mit Gegenständen / Setting interagieren
    - Vollautomatisierung nicht verlangt (Keine KI)
    - DM oder Mehrheitsbeschluss entscheidet die Gegebenheiten (z.B. bei Konflikten)
    - Rassen und Klassen nicht namentlich vorgeben
    - Sehr viel textuell (Bilder aber möglich)
    - Weltkarte (bisheriger Verlauf) -> nice to have
  + Welche Vorkenntnisse bzgl. Computer haben unsere Kunden?
  + Muss die Applikation für mobile Endgeräte verwendbar sein?
  + Welche Latenzzeiten sind tolerabel?
  + Gibt es Altersbeschränkungen für die Teilnahme?
  + Anzahl Spieler pro Spiel? (4-6)
  + Begrenzung der Anzahl parallel laufender Spiele?
  + Anzahl DMs pro Server?
  + Anzahl DMs pro Spiel? (1)
  + Ist eine Ansicht des Spielfelds aus der Vogelperspektive (im Falle eines Kampfes) mit hexagonalen Feldern und Tokens für Spieler gesteuerte Charaktere und DM/Computergesteuerte Charaktere erwünscht? (ja)
  + Sollen den Spielern ermöglicht werden, ihre eigenen Icons/Avatare hochladen können, damit andere diese sehen können?
  + Welche Rechte soll ein DM zusätzlich noch haben?
  + Welche Rechte soll ein Spieler haben?
* Fragen zur Chatimplementierung
  + Wie sollen die Chatfenster eingerichtet werden? (Gruppenchat mit DM, Gruppenchat ohne DM?, privater Chat von beliebig vielen Gruppenmitgliedern?)
  + Soll es dem DM möglich sein, seinen Namen zu denen von beliebigen NPCs/Monster ändern zu können, um als diese im Chat zu sprechen? (ja)
  + Soll der DM neue Fallen, Fortbewegungsmittel, Gegenstände, Monster oder ähnliches anpassen oder gar neu erstellen dürfen? (nein)