

# Protokoll

Erstellt von: Carolin Scheffler

## Inhaltsverzeichnis

|          |                                             |          |
|----------|---------------------------------------------|----------|
| <b>1</b> | <b>Daily</b>                                | <b>1</b> |
| 1.1      | Grand Koordinator . . . . .                 | 1        |
| 1.2      | Master Gitlab . . . . .                     | 2        |
| 1.3      | Arch of Architektur . . . . .               | 2        |
| 1.4      | Double Doku . . . . .                       | 2        |
| <b>2</b> | <b>Besprochenes</b>                         | <b>2</b> |
| 2.1      | Problem mit Timer . . . . .                 | 2        |
| 2.2      | Alma Fragen . . . . .                       | 2        |
| 2.3      | Peer-to-Peer oder Sessionhandling . . . . . | 2        |
| 2.4      | Multiplayer HEEEEEEELP . . . . .            | 2        |
| 2.5      | Client-Host-Architektur . . . . .           | 2        |
| 2.6      | Rollenverteilung und IP-Austausch . . . . . | 3        |
| 2.7      | Playground und Spiellogik . . . . .         | 3        |
| 2.8      | Session Handling . . . . .                  | 3        |
| 2.9      | Offene Probleme . . . . .                   | 3        |
| <b>3</b> | <b>Fragen an Iglar</b>                      | <b>3</b> |

## 1 Daily

### 1.1 Grand Koordinator

- Tiles haben 2 HP und können zerstört werden
- Problem mit Schuss, da Überlagerung von Koordinaten, behoben
- Problem mit dem Tile (5,6), da geht der Panzer nicht drauf

Abbildung 1: Caption

## 1.2 Master Gitlab

- Bundles versenden die Aktions

## 1.3 Arch of Architektur

- Powerup
- Problem mit Timer
- Problem mit dem Visuellen Trumdrehen, manchmal falsche Richtung

## 1.4 Double Doku

- Thread Queue

# 2 Besprochenes

## 2.1 Problem mit Timer

Es werden erst die Animationen ausgeführt, wodurch zufrüh gecheckt wird ob Panzer und Powerup auf demselben Feld sind. Das wird mit einem 2 sekunden Timer behoben. Allerdings wenn der Panzer, z.b. wegen mehreren Rotationen länger bauch, bleibt das Problem bestehen!

## 2.2 Alma Fragen

Wieso muss der Server ein Fenster öffnen? Einer muss der Host sein.

## 2.3 Peer-to-Peer oder Sessionhandling

Überlege, ob das Sessionhandling nicht schon in FXGL ist?

## 2.4 Multiplayer HEEEEEEELP

## 2.5 Client-Host-Architektur

Im Rahmen des Projekts wurde diskutiert, wie ein Wechsel der Rollen zwischen Client und Server erfolgen kann. Eine Möglichkeit besteht darin, dass ein Client selbst zum Server wird und die Spiellogik übernimmt. Dies erfordert das Mergen der Server-Komponenten in den bestehenden Client. Dabei ist zu prüfen, ob diese Integration legitim und stabil umsetzbar ist.

## 2.6 Rollenverteilung und IP-Austausch

Zur Festlegung der Rollen muss definiert werden, welcher Teilnehmer als *Client-Host* agiert und welcher als gewöhnlicher Client. Der Client-Host fungiert in diesem Fall als Serverinstanz innerhalb des Netzwerks. Für die Kommunikation ist der gegenseitige Austausch der IP-Adressen erforderlich, um eine direkte Verbindung herzustellen.

## 2.7 Playground und Spiellogik

Für Tests wurde ein *Playground* mit dem Diamanten-Spiel angelegt. Ziel ist es, die Spiellogik zwischen den Teilnehmern zu verknüpfen. Die Logik wird zunächst auf der Client-Seite verwaltet, kann aber bei Bedarf durch den Client-Host zentralisiert werden. Die genaue Zuständigkeit der Spiellogik ist Gegenstand laufender Abstimmungen.

## 2.8 Session Handling

Das Session-Handling erfolgt aktuell noch ohne dediziertes Verwaltungskonzept. Es ist zu klären, wie Sitzungen eindeutig identifiziert, zugewiesen und bei Verbindungsabbrüchen behandelt werden sollen. Eine mögliche Lösung wäre die Einführung eines persistenten Session-Managers im Client-Host.

## 2.9 Offene Probleme

Ein bekanntes Problem stellt die Vergabe eindeutiger IDs dar. In einzelnen Fällen tritt ein `NullPointerException` auf, wenn keine ID korrekt zugewiesen wird. Dieses Problem ist derzeit ungelöst und wird weiterhin zwischen Ersin und Caro besprochen.

## 3 Fragen an Iglar

Gliederung Präsentation + Demo Zeiten eintragen Manifest für die Abgabe (Entwurf)  
Beispiel Dokumentation Autorenschaft (Doku + Code)