

# Projekt Dokumentation - Projekttagebuch

---

Merlin Tschann:

Projektstart

## 28. April

- Flutter-Projekt erstellt
- Projektideen gesammelt und ausgewählt

Karten-Design

## 29. April

- Herz-Karten mit KI-Image-Generator erstellt

## 2. Mai

- Weitere Karten erstellt

Datenbank und Backend

## 6. Mai

- Supabase-Datenbank erstellt
- Erster Verbindungsversuch mit Flutter

## 3. Juni

- Datenbankstruktur überarbeitet (Spielernummer ergänzt)

## 11. Juni

- Weitere Datenbank-Updates

Spiellogik und Funktionen

## 8. Mai

- Dialekt-Namensgenerator mit klassischen Vorarlberger Wörtern (später entfernt)

## 10. Mai

- Erster Multiplayer-Versuch: Räume wurden angezeigt

## 21. Mai

- Beitritt über 5-stelligen Raumcode (als Primärschlüssel)

## 28. Mai

- Fehlerbehebungen bei den Räumen

## **2. Juni**

- Karten-Auswertungsfunktion erstellt

## **5. Juni**

- Beginn der Implementierung eines Streams für Spielzüge

## **6. Juni**

- Trumpf-Auswahlfenster erstellt

## **13. Juni**

- Regeln implementiert: Welche Karte darf gespielt werden

## **14. Juni**

- Punktezählung begonnen
- Spielernamen unter Avataren angezeigt
- Benutzeroberfläche überarbeitet

## **15. Juni**

- Punktezählung korrigiert
- Spieleranzeige: Wer ist am Zug (Version 1)

## **16. Juni**

- Anzeige für gewählten Trumpf erstellt

## **Fehlerbehebungen und Optimierungen**

## **4. Juni**

- Allgemeine Fehlerbehebungen

## **6. Juni**

- Weitere Bugfixes

## **15. Juni**

- Zusätzliche Fehlerbehebungen
- Logging integriert
- Unit-Tests für das Frontend erstellt
- Präsentation erstellt und vorbereitet

## **Thomas Schallert:**

Planung:

## **28. April**

- Projektideen gesammelt und ausgewählt
- ERM und Klassendiagramme gezeichnet

## Projekt initialisierung

## **08. Mai**

- Alle Klassen der davor gezeichneten Diagramme initialisiert

## Spiellogik und Funktionen

## **21. Mai**

- Grunddesign für die Spiele erstellt
- Drag and Drop der Karten hinzugefügt

## **29. Mai**

- Gemacht das man auf 4 Spieler warten muss

## **01. Juni**

- Gemacht dass Karten unter den Spielern aufteilen

## **04. Juni**

- Gemacht das immer neue Runden gestartet werden

## **06. Juni**

- Gemacht das immer nur einer am Zug ist und spielen kann

## **07. Juni**

- Anzeige der gespielten Karten der anderen Spielern

## **09. Juni**

- Wenn 4 Karten gespielt wurden cleared es das drop Feld
- Eine neue Runde beginnt

## **13. Juni**

- Zählen der Punkte hinzugefügt

## **15. Juni**

- Update der Game UI
- Farbzwang hinzugefügt (mit Fehlern)
- Gemacht wer die Runde gewinnt + logic (das der wieder beginnt...)

## **17. Juni**

- Doxygen Kommentare hinzugefügt

#### **18. Juni**

- Backend Unit-Test hinzugefügt
- Doxygen generiert

#### Swagger

#### **28. Mai**

- Swagger angefangen (Aber aufgehört)

#### **14. Juni**

- Swagger finalisiert mit paar bugs