

Release Note Sprint 4

Das Produkt

Eine Minigame-Plattform, die mittels eines integrierten MQTT-Servers ermöglicht, das Spiel 4 Gewinnt in Echtzeit gegen einen weiteren Spieler zu spielen. Dabei ist es zwei Spielern möglich, sich auf der Plattform aufzuhalten. Die Anwendung ist eine WPF-Applikation. Es wird angestrebt, Verzögerungen oder Verbindungsprobleme zu minimieren.

Features

Ein Ladescreen wurde hinzugefügt. Es werden neue Clients blockiert, sollte schon ein Spiel laufen. Es wird angezeigt, wessen Zug im Spiel es ist.

Gelöste Probleme

Durch die Einführung der dark View müssen Schriftfarben angepasst werden. Bei zu frühem Klicken auf einen Button stürzt das Programm ab, da der MQTT Client sich noch nicht verbunden hat. Wenn das Spiel abgeschlossen ist und ein Client geschlossen wird, wird ein Unentschieden beim Anderen angezeigt.