Treffen 16.11.18

Start: 9:18

Ende: 10:18

- Vorstellung zum Spielfeld:

- Dynamische Arrays (emulierte Matrix)

- Nachbarschaft leicht auszurechnen

- Speicheraufwand hoch Laufzeit gering

- erster Stein muss bei (0,0) gelegt werden

- Vorstellung GUI Ausrichter :

- Siehe Code in Git

- Vorstellung Observer GUI :

- Ideen für Hintergrundmusik

- Anmeldung separat als Sperre für andere Funktionen oder Select Game ausgrauen bis Anmeldung erfolgt ist.

- optional Offline Modus gegen KI

- Loadscreen Ideen

- Neue Slack Chanels für Gruppen

Teams:

Server:

Kai, Lukas, Ahmed, Daniel

Beobachter:

Houman, Yousef

Spielbrett:

Maximilian, Rene, Jan, Wael

Spielbrett Zielsetzung:

- Barebones Konzept in Code umsetzen mit kleinen Beispielen

- Steine gemäß Interface testen und anzeigen

- Testen auf Effizienz

Sever Zielsetzung:

- Grundfunktionalitäten nach Interface

- Exceptions

- falls Zeit GUI weiterentwickeln

Beobachter Zielsetzung:

- Fertigstellung Lobby GUI