Treffen Mittwoch 16.01.19

Sprintreview

Für Sprint Nr. 6

Beginn: 13:00

Ende: 13:54

Freitag provisorischen Build auf Developement Branch

KI:

- testet momentan intern

- Algorithmus soweit fertig wenn auch simpel

- Message Handling muss fertiggestellt werden

Spieler:

- Spieler kann Steine markieren für Liste zum schicken

- Message Handling ist soweit da

- Chat funktioniert

Übersicht und Reflektion des Sprints:

Der Spielserver ist soweit mit allen nötigen Funktionalitäten fertig und Clienten wie Beobachter können sich ohne weiteres verbinden.

Der Ausrichter wurde ja bereits zur Messe außerhalb des ursprünglichen Plans erstellt und ist auch soweit funktionstüchtig.

Die Foundation für die KI steht und der Algorithmus zur Berechnung von validen Zügen ist ebenfalls bereits fertig. Nun muss die KI nur noch die Funktionalitäten zur Verbindung mit dem Server erhalten, damit getestet werden kann.

Nachdem wir klargestellt haben, dass wir keinen PC Spieler erstellen müssen, wurden die Arbeiten an diesem direkt eingestellt. Lieder wurde zu diesem Zeitpunkt bereits einiges an Zeit in die Konzeption und Planung dieser Komponente investiert die uns nun natürlich an anderen Stellen fehlt. Dieses Missverständnis in der Kommunikation zwischen Organisation und uns als Gruppe ist ärgerlich aber damit muss man nun mal arbeiten.

Wir waren in der Lage die Kapazitäten weitestgehend effektiv neu aufzuteilen und mit der Arbeit an anderen Komponenten zu betreuen.

Dadurch wird uns leider im kommenden Sprint einiges an Zeit für Test und Debugging abhandenkommen dies ist aber leider nicht zu ändern da wir immer noch eine Vollständige Abgabe gewährleisten wollen.