Treffen 19.11.18

Sprintreview

Für Sprint Nr. 2

Beginn: 13:54

Ende: 14:16

Anwesenheit: Youssef fehlt

Inhaltlich:

- Server-Client Struktur Login Schnittstelle fertig

- Player ID wird noch nicht richtig zugewiesen

- Exceptionhandling noch nicht fertig

- Server ist auf "infinite listening loop" eingestellt

- Kai soll sich in den kommenden Tagen um die Schnittstelle zwischen Server und Spiel kümmern

- Kai kommuniziert diesbezüglich mit Spielfeld Gruppe

- Team Mitglieder sollen sich mit Sockel und Parser auseinander setzen

- Im Ausrichter Branch

- Spielfeld bis Freitag präsentierbar aufstellen damit Datenstruktur fundamental steht

- bestehende Game Klassen beachten

- Beobachter Logik Bearbeitung beginnt sobald GUI mit Hintergrund und ausgrauen der Buttons fertig ist

- Sprintziele wurden somit erreicht

- Server Foundation steht

- Server-Client Struktur ist weitestgehend implementiert

Organisatorisch:

- Mittwoch Treffen abgesagt nur im Rahmen der Teams treffen und falls Probleme oder Fragen aufkommen Slack nutzen

Rückblickend auf den Sprint:

Abgabe von QA-Dokumet und Backlog sind besser gelaufen als beim Angebot da es zeitlich besser organisiert war und Probleme die auftraten weitestgehend schon bekannt waren.

Die Foundation für den Spieleserver steht zu diesem Zeitpunkt auch wenn noch an vielen Aspekten gearbeitet werden muss. Die dazugehörige Aufgabenverteilung läuft momentan auch soweit reibungslos. Die Arbeiten an Beobachter schreiten auch weiter fort wobei die GUI Elemente weitestgehend fertig oder in den letzten Zügen sind.

Die Arbeiten an einer provisorischen Version des Spielfeldes haben auch bereits Fortschritt gemacht und sollen am Freitag vorgestellt werden.