Treffen Mittwoch 23.01.19

Beginn: 13:18

Ende: 14:10

Observer:

Todo:

- addToField() -> Nullpointer auf Feld [Field]

- last played Tiles

- Chat Usernames

Finished:

- Timer

- BagView

- TilesOnField

Android:

Todo:

- Messages verkabeln

- Tiles auswählen

- Ausspielen

Bugs:

- Ende des Spiels wird rausgeschmissen

- Timer Bug

- potenzieller fix von Stadyl

Finished:

- Messeges relev. Für Spieler

-

KI:

Finished:

- Existiert

- 230 MB 0,4% von 4,4 GHz

- kann Spielen

- kann über Ko

- Ist vollständig geloggt

- Visualisierungszeit ist implementiert

Bugs:

- TCP Connection bricht ab -> Windows

- Move Valid macht teilweise ungültige Züge same colour multiple times same shape

Rückblickend auf den Sprint:

Aufgrund vieler Probleme in den letzten Wochen sowohl mit dem eingekauften Produkt als auch mit unseren eigenen Komponenten haben sich Bugfixing und Testing in den Hintergrund geschoben und das Fertigstellen aller notwendigen Komponenten hat die höchste Priorität übernommen, dadurch riskieren wir zwar Probleme und Bugs in der Endabgabe wir erachten dies aber für eher vertretbar als eine Komponente gar nicht abzugeben um andere zu polishen.