

Diary

King of Jawa

25.03.18

Am Abend vor dem zweiten Meilenstein trafen wir uns nocheinmal um die Anforderungen ein letztes Mal durch zu gehen.

- Quality Assurance
Alle Informationen zu unserer Qualitätssicherung werden auf der Webseite eingebunden.
- Protokoll
Die Dokumentation des Protokolls wurde fertiggestellt.
- Diary
Alle lokalen Tagebucheinträge wurden online gestellt.
- Logout
Der Client wird nun aus dem Server ausgetragen sobald er sich ausloggt oder die Verbindung verliert.
- Console Logs
Alle "system out prints" werden durch Console Logs ersetzt.

23.03.18

Einige Arbeiten für den zweiten Meilenstein konnten am Dienstag noch nicht fertiggestellt werden. Aus diesem Grund haben wir uns am Freitag nochmals getroffen.

- Ping/Pong
Erste Implementierung des Ping. Ein Ping wird gesendet sobald das Programm gestartet wird.
- Nickname
Beim Starten des Clients wird der Nickname aus dem Betriebssystem ausgelesen und vorgeschlagen. Der Nickname kann mit dem Befehl \nick geändert werden.
- Wisper
Mit dem Befehl /wisper "nickname" kann eine direkte Nachricht an einen anderen Client versendet werden

20.03.18

Gemeinsam haben wir uns die Anforderungen für den Meilenstein 2 angeschaut und mit unserem aktuellen Stand abgeglichen.

- Source Code
Sobald die Funktionen für den zweiten Meilenstein implementiert sind, wird der

gesamte Code nochmals mit dem Style Check überprüft und die fehlenden Kommentare hinzugefügt.

- Nickname
Der Nickname kann bereits frei gewählt werden. Ist der Name bereits vergeben so werden Zahlen startend bei 01 am Ende eingefügt.
Für den Nickname müssen noch zwei Funktionen eingebaut werden. (Username auslesen, ändern)
- Chat
Nach diesem Meeting überlegen wir uns gemeinsam, wie wir den Chat implementieren können.
- Login
Die Verbindung vom Client auf den Server funktioniert bereits.
- Logout
Beim Logout müssen zwei verschiedene Situationen beachtet werden. (lost connection, logged out)
- Protokoll
Das Protokoll wird auf Wiki Dokumentiert und auf der Webseite verlinkt.
- Ping/Pong
Muss noch implementiert werden.

13.03.18

Kurze Sitzung, Freitag, 02.09.18

Übers Wochenende werden wir uns alle mit dem Aufsetzen der Server/Client Struktur und dem Protokoll befassen, damit wir am Dienstag alle auf dem gleichen Stand sind und gemeinsam weiterarbeiten können.

Arbeiten am Programmierprojekt, Dienstag, 13.03.18

Wir haben jeweils den gesamten Dienstag eingeplant um gemeinsam am Programmierprojekt zu arbeiten. Heute arbeiten Pascal und Nikolai am Protokoll, Jannik an der Server/Client Struktur und Isabel am User Interface.

Meilenstein 1

Nicht ganz eine Woche hatten wir Zeit um eine Spielidee auszuarbeiten. Nach vielen Stunden Arbeit haben wir sowohl die nötigen Programme installiert und Informationen zusammengetragen, wie auch viele unserer Ideen wieder verworfen und sind nun bereit für den ersten Meilenstein. Die wichtigsten Punkte unserer „Meetings“ werden wir hier in Form eines Tagebuchs festhalten.

Was bisher geschah:

Unsere Spielidee ist es, auf einer Insel eine Metropole zu errichten. Nicht auf allen Inseln

sind die Rohstoffe in gleicher Menge vorhanden, darum sollte die Insel, bevor es los geht, klug ausgewählt werden. Sobald man sich für eine Insel entschieden hat, startet das Echtzeit Strategie-Spiel. Die SpielerInnen sammeln und tauschen Rohstoffe um ihr Ziel (den Metropolen Status) möglichst schnell zu erreichen. Währenddessen muss auch darauf geachtet werden, dass man nicht unter den festgelegten Threshold fällt. Sollte dies doch geschehen, so hat derjenige das Spiel leider verloren.

Ausgangslage: Dieses Projekt wird mit der Programmiersprache Java erstellt. Das Ziel des Spiels ist es, auf einer Insel eine Metropole zu errichten. Dies war unsere Ausgangslage, als wir uns Gedanken zum Namen unseres Spieles machten. Ein kurzer Kontrollblick auf die Karte zeigte, dass eine indonesische Insel tatsächlich auch „Jawa“ heisst. Dies mussten wir für den Namen unseres Spiels ausnutzen. Der Spieler oder die Spielerin die es schafft als erstes eine Metropole aufzubauen wird somit zum "King of Jawa".

Nebst der Spielidee haben wir uns auch mit dem Netzwerk beschäftigt. Genauer gesagt, wie die Server – Client Struktur aufgebaut werden muss. Damit die SpielerInnen sich auf der Karte bewegen können, muss eine Anfrage an den Server gesendet und dort validiert werden. Dasselbe gilt für Tauschgeschäfte unter den SpielerInnen, aber auch um die Metropole auf zu bauen. Das bedeutet, dass der Client bzw. der Spieler nur Spielzüge durchführen kann, welche vom Server validiert wurden.

Der Projektplan darf natürlich auch nicht fehlen. Darin haben wir versucht die Arbeit unter uns so einzuteilen, dass jeder von uns während des gesamten Projekts etwas zu tun hat. Wie allgemein bekannt ist, lässt es sich einfacher Arbeiten, wenn man sich für die gestellte Aufgabe interessiert. Auch dies haben wir in die Projektplanung mit einbezogen. Nach nur knapp einer Woche ist es sehr schwierig abzuschätzen, was alles auf uns zukommen wird. Aus diesem Grund werden wir den Projektplan laufend erweitern und falls nötig anpassen.

Der Abgabetermin für den ersten Meilenstein ist in weniger als einem Tag. Morgen werden wir die Präsentation noch einmal durchgehen, damit wir den ersten Meilenstein gut vorbereitet hinter uns bringen können.