Protokoll

Lessons Learned:

1. Bat Files
2. SQL Statements
3. Unit Testing
4. TCP Server
5. Client Communication

Klassen:

* Authorization
* HTTPRequest
* HTTPResponse
* TcpServer
* Card
* DB
* Game
* User

Tables:

User:

* Username (character,50)
* Password (character,50)
* Coins (integer)
* ELO (integer)
* Loss (integer)
* Wins (integer)
* Draws (integer)
* Name (character,50)
* ID (PK,integer)
* Bio (character,50)
* Image (character,50)

PlayerCards:

* ID (PK, integer)
* Name (character, 50)
* Dmg (double)
* Element (integer)
* Type (integer)
* Package\_ID (integer)
* isBattleDeck (bool)
* Player\_ID (character, 50)
* ID\_name (character, 50)

Unit Tests:

Die Unit Tests testen die wichtigsten Funktionen des Projektes. Z.B.: Es werden falsche Daten an die Datenbank geschickt um zu sehen wie die Funktionen darauf reagieren, des weiteren werden auch die Kernfunktionen des Spiels getestet, ob bestimmte Szenarien eintreten oder nicht.

Tracked Time:

|  |  |
| --- | --- |
| Datum | Zeit |
| 27.11.21 | 3h |
| 27.12.21 | 2h |
| 28.12.21 | 1h |
| 5.1.22 | 3h |
| 6.1.22 | 2h |
| 8.1.22 | 6h |
| 21.2.22 | 5h |
| 22.2.22 | 2h |
| 23.2.22 | 4h |
| 24.2.22 | 3h |
| 25.2.22 | 6h |
| 26.2.22 | 4h |
| 27.2.22 | 14h |
| 28.2.22 | 16h |
| Gesamt: | 71 Stunden |

GIT: <https://github.com/cupert/MCTG>