

## **Arbeitsverteilung SEP**

### **Felicitas**

- Erstellen und weitere Betreuung der Website (Online-Dokumentation und wöchentlicher Fortschritt, JavaDoc, Bedienungsanleitung, Protokolle für Beta-Test, Jar-Dateien)
- Unit Test für Dices
- Arbeiten am Layout(Menus, GameView)
- Grafiken (Hexagon Texturen, Hintergründe, Spielobjekte, ResourceCards, DevelopmentCards, BuildingCostsCard)
- Arbeiten am TutorialMenu
- Arbeiten an Klasse Streets, DiceThrowRequest, StatusUpdate um Zug zu beenden, BuildingRequest (mit Felip)
- Ständige Mitarbeit an GameView
- Erster Entwurf der Ports (mit Felip und Minh)
- Erster Entwurf funktionsfähiger Spielobjekte (mit Felip)
- Arbeiten an PlayerTradeView (mit Panos)
- Arbeiten am DropDownMenu des Handelns (mit Panos)
- Arbeiten am korrekten Handling des PauseScreens (Spiel verlassen) (mit Panos)
- Arbeiten an VictoryScreen, GameOverScreen, ContinueMainMenuScreen (mit Panos)
- Arbeiten an DevelopmentKnightCard, fixen von GameViewBugs (mit Felip)
- Erstes großes gemeinsames Bug Fixen am 13.01.18 (mit allen)
- Veränderungen an GameView, GameOverScreen, PauseScreen; VictoryScreen
- Arbeiten an Sound
- Optimierung des DropDownMenus (mit Panos)
- Kleine technische Spielereien(Icons in Taskbar, Erscheinen der BuildingCostsCard)
- Testing und BugFixing (mit allen)

### **Panos**

- Klasse Dices
- Arbeiten am Layout der GameView
- Erster Entwurf des SettingsScreens
- Erster Entwurf des PauseScreens
- Erster Entwurf der MessageObjects für den Handel
- Entwurf des Trading-Fensters (mit Felip)
- Arbeiten an PlayerTradeView (mit Felicitas)
- Arbeiten am DropDownMenu des Handelns (mit Felicitas)
- Arbeiten am korrekten Handling des PauseScreens (Spiel verlassen) (mit Felicitas)
- Arbeiten an VictoryScreen, GameOverScreen, ContinueMainMenuScreen (mit Felicitas)
- Erstellen der Credits
- Erstes großes gemeinsames Bug Fixen am 13.01.18 (mit allen)
- Optimierung des DropDownMenus (mit Felicitas)
- BugFixing beim Disconnecting und Verlassen des Spiels, LongestRoad
- Testing und BugFixing (mit allen)

## **Felip**

- Erster Entwurf des MainMenus
- Entwurf der GameView inkl. GameMatrix (inkl. zufälliger Verteilung der Felder (mit Minh))
- Erstellen des MultiplayerNetworkMenu
- Erster Entwurf des GameSetUp
- Erster Entwurf der ServerMemoryLogic
- Arbeiten am DiceThrowRequest, StatusUpdate um Zug zu beenden, BuildingRequest (mit Felicitas)
- Entwurf des Trading-Fensters (mit Panos)
- Erster Entwurf der Ports (mit Felicitas und Minh)
- Erster Entwurf funktionsfähiger Spielobjekte (mit Felicitas)
- Erstellen der Initiale Bauphase (mit Marcelina)
- Erster Entwurf und stetes Arbeiten an AI
- Trading
- Arbeiten am Sound
- Arbeiten am Check, ob genügend Ressourcen für Bauvorhaben vorhanden sind
- Erster Entwurf der längsten Handelsstraße
- Logging
- Arbeiten an DevelopmentKnightCard, fixen von GameViewBugs (mit Felicitas)
- Arbeiten an Umsetzung der Victory Points (Spielgewinn) (mit Minh)
- Erstes großes gemeinsames Bug Fixen am 13.01.18 (mit allen)
- Fixen vieler Bugs
- Arbeiten am ermöglichten Handelsabbruch
- Verbesserungen an LongestRoad, LargestArmy (mit Marcelina)
- Verbesserungen der GameView
- Testing und BugFixing (mit allen)

## **Jonas**

- Erster Entwurf des Controller Packages
- Arbeiten an WorldTranslation (mit Minh)
- Kleine Verbesserungen an Buttons
- Arbeiten an MessageObjects(Resources, Earnings, PlayerForProtocol)
- Arbeiten an Enums
- Arbeiten am Würfelwurf der AI, Status nach Würfeln, Start ohne Ressourcen
- Kalkulieren der Ressourcen nach Würfelwurf
- Visualisierung des Würfelwurfs
- Arbeiten an MonopolyCardRequest
- Implementieren von Cheats, aktiviert durch Chat(„cheat“, „drop“, „7“,...)
- Arbeiten an YearOfPlentyCard
- Arbeiten am korrekten Anzeigen der ResourceCards
- Arbeiten an der Umsetzung der Spielregeln
- Arbeiten an LargestArmy, LongestRoad
- Erstes großes gemeinsames Bug Fixen am 13.01.18 (mit allen)
- Arbeiten an KnightCard (mit Minh)
- BugFixing
- Arbeiten am korrekten „Ausspielen“ einer VictoryPointsCard
- Korrektur der Wahrscheinlichkeitsverteilung der DevelopmentCards
- Kleine Korrekturen (Ausspielen einer DevelopmentCard (vor Würfelwurf))
- Testing und BugFixing (mit allen)

## **Minh**

- Veränderungen am Layout
- Arbeiten am TutorialMenu
- Arbeiten an WorldTranslation (mit Jonas)
- Arbeiten an Klasse Thief
- Zufällige Verteilung der Felder (mit Felip)
- Erster Entwurf der Ports (mit Felicitas und Felip)
- Arbeiten an Klasse Costs, zufälliger Platzierung des Wüsten-Felds
- Arbeiten am Sound
- Arbeiten an AI (v.a. Handelslogik)
- Arbeiten an zufällig ausgewürfelter Spielerreihenfolge
- Arbeiten am neuen Koordinatensystem
- Arbeiten an Umsetzung der Victory Points (Spielgewinn) (mit Felip)
- Erstes großes gemeinsames Bug Fixen am 13.01.18 (mit allen)
- Arbeiten an KnightCard (mit Jonas)
- Testing und BugFixing (mit allen)

## **Marcelina**

- Implementierung und weitere Betreuung der MessageObjects im Zuge der verschiedenen Protokoll Versionen
- Erster Entwurf und Erweiterungen an Server/ Client Connection (ServerConnectionHandler und ClientConnectionHandler) inkl. Handling der Server Messages und Messages to Server
- Erstellen der Initiale Bauphase (mit Felip)
- Arbeiten an Methoden für das Überprüfen der Spielregeln (Straßenbau, Platzieren von Dörfern)
- Arbeiten an Regeln für den 4:1 Handel, MaritimeTrade
- Arbeiten an VolumeSlider in Settings
- Arbeiten an DevelopmentCardRequest, RoadBuildingCard, LargestArmy
- Arbeiten an Limitierung von DevelopmentCards, ResourceCards, Buildings
- Arbeiten am korrekten Anzeigen der ResourceCards
- Arbeiten an korrekter Umsetzung der Spielregeln
- Erstes großes gemeinsames Bug Fixen am 13.01.18 (mit allen)
- Fixen vieler Bugs
- Umsetzen, dass bei bereits gestartetem Spiel ein Beitreten nicht erlaubt ist
- Korrektur des Handelns mit mindestens einer Ressource, zu wenige serverseitige Ressourcen
- Verbesserungen an abgebrochenem Handel, VolumeSlider
- Testing und BugFixing (mit allen)