

Schiffe versenken

Finale Abgabe der Gruppe 2

Erstellt von:

Vera Adler
Mario Dangel
Dino Ganic
Daniel Gasser
Simon König
Christopher Moser
Adriane Würfl

Eingereicht am:

08.11.2021

Inhaltsverzeichnis

1. EINLEITUNG	3
2. CONFIGURATION MANAGEMENT HANDBUCH.....	4
2.1 Spezifikation.....	4
2.1.1 Anforderungen.....	4
2.1.2 Regelwerk	7
2.1.3 MVP	8
2.2 Design.....	9
2.2.1 Definition of Done	9
2.2.2 Klassendiagram.....	9
2.3 Testing	10
2.4 Code.....	10
2.4.1 Kennzahlen	10
2.4.2 Git Reports	11
3. SCRUM DOKUMENTATION.....	12
3.1 Sprints & Burn-Up Charts	12
3.1.1 Sprint 0.....	12
3.1.2 Sprint 1	12
3.1.3 Sprint 2.....	12
3.1.4 Sprint 3.....	13
3.2 User Stories.....	13
3.2.1 Sprint 0.....	13
3.2.2 Sprint 1	13
3.2.3 Sprint 2.....	14
3.2.4 Sprint 3.....	15
3.2.5 Backlog	15
3.3 Velocity Report	16
3.4 Retrospektiven.....	16
Sprint 1:	16
Sprint 2:	16
.....	16
ANHANG.....	17
Links	17
Definition of Done.....	17
Testcases	24
Git Log	28

1. EINLEITUNG

Im Rahmen der Lehrveranstaltung „Software Engineering“ wurde eine Praxisübung für jeweils 2 Gruppen definiert. Die Gruppe 2, bestehend aus Vera Adler, Mario Dangl, Dino Ganic, Daniel Gasser, Simon König, Christopher Moser und Adriane Würfl, hat die Aufgabe das Spiel „Schiffe versenken“ als Entwicklungsteam umzusetzen.

Während der Entwicklungsphase wurde agiles Projektmanagement, Scrum inklusive Kanban Board, mit Product Owner, Scrum Master und dem Entwicklungsteam umgesetzt.

Die Anforderungen wurden durch das Team in User Stories und daraus resultierenden DoD's (Definition of Done) definiert.

Im Projekt wurden folgende Tools verwendet:

- Jira (Projektmanagement)
- Git & GitHub (Configuration Management)
- IntelliJ & Maven (Coding)
- JUnit (Testing)
- Signal (Interne Kommunikation)

2. CONFIGURATION MANAGEMENT HANDBUCH

2.1 Spezifikation

2.1.1 Anforderungen

Die Anforderungen wurden im Sprint 0 gesammelt und dokumentiert. Sie wurden im Repository für alle zugänglich unter ~\Product Description\Anforderungen.md abgelegt.

Hinter den Anforderungen, die als MUST-Anforderungen galten, wurde bei der Produkt Backlog Planung die jeweilige User Story Nummer notiert, um Traceability zu gewährleisten.

Die gesammelten Anforderungen waren:

Ships

- User kann Schiffe manuell platzieren [TSV-37]
- Spieler kann Schiffe random aufstellen lassen [TSV-32]
- Ausgabe an den Spieler, falls er ein Schiff nicht dort hinplatzieren kann, wo er ausgewählt hat [TSV-33]
- Count wie viele Schiffe getroffen u/o versenkt worden sind [TSV-34]
- Count wie viele eigene Schiffe getroffen u/o versenkt worden sind [TSV-35]
- Schiffsauflistung, damit Spieler weiß welche Schiffe er platzieren kann [TSV-36]
 - ein Schlachtschiff (5 Kästchen) [TSV-36]
 - zwei Kreuzer (je 4 Kästchen) [TSV-36]
 - drei Zerstörer (je 3 Kästchen) [TSV-36]
 - vier U-Boote (je 2 Kästchen) [TSV-36]

Field

- Die Beschriftung der Horizontalachse erfolgt mit Buchstaben bei A beginnend fortlaufend, von links nach rechts [TSV-39]
- Die Beschriftung der Vertikalachse erfolgt mit Zahlen bei 1 beginnend fortlaufend, von oben nach unten [TSV-39]
- Die Ausgabe der Spielfelder ist über die Konsole möglich [TSV-40]
- Die Ausgabe der Spielfelder ist über die GUI möglich [TSV-41]
 - Genauere Definition der GUI wird in einem eignen Punkt erfolgen
- Das Spielfeld hat als Standardeinstellung eine Größe von 10X10 Feldern [TSV-42]
- Es besteht die Möglichkeit, dass der Spieler die Größe des Spielfeldes wählen kann. [TSV-38]
 - Einstellmöglichkeit von 10X10 bis 50X50 Feldern [TSV-38]

Game logic

- Schwierigkeiten des Spiels durch verschieden großen Spielfeldern variieren können [TSV-43]
- Der User versenkt alle gegnerischen Schiffe, das Spiel muss terminieren [TSV-44]
- Bei einer Spiel terminierung muss der Grund der Terminierung angegeben werden [TSV-45]
- Bei Terminierungsmeldung soll es die Auswahl der weiteren Schritte geben (z.b. nochmal spielen, Spiel beenden) [TSV-47 und TSV-48]
- Am Ende des Spiels werden detaillierte Informationen (verbrauchte Schüsse, usw.) angezeigt... [TSV-46]
- Nach Eingabe der Koordinaten muss überprüft werden ob Koordinaten valide sind (Char von A-Z, Int von 1 - 50, etc) [TSV-51]
- Falls eine valide Koordinate eingegeben wurde muss überprüft werden, ob dort hin schon einmal geschossen wurde -> Fehlermeldung ausgeben & Schuss wiederholen [TSV-51]
- Schüsse werden überprüft, ob sie was getroffen haben (ja / nein) [TSV-49]
- Direkt nach einem Schuss der getroffen hat muss überprüft werden, ob das Schiff versenkt wurde (ja/nein) [TSV-50]
- Nach jedem Treffer eines Schiffes muss überprüft werden, ob alle Schiffe versenkt worden sind [TSV-44]
- Die Spieler wechseln sich stetig ab, eine weitere Schussabgabe ist nach einem Treffer ist beim aktuellen Spielzug nicht möglich [TSV-52]

Outputs

- Grafische Abbildung des Spielfeldes [TSV-40 und TSV-41]
- Grafische Abbildungen der Schiffe [TSV-40 und TSV-41]
- Wording der Useraufforderungen schreiben [TSV-53]
- Wahl zwischen Englisch (Default) und Deutsch [TSV-54]
- Möglichkeit einer HighScoreBoards [TSV-46]
- Sound Effekts, wenn Boote getroffen werden [TSV-55]
- Möglichkeit sich die geltenden vor Spiel beginn Regeln anzeigen zu lassen [TSV-56]
- Möglichkeit sich die geltenden während dem Spiel beginn Regeln anzeigen zu lassen [TSV-57]

Documentation and Usability

- Möglichkeit Spiel zu pausieren [TSV-58]
- Möglichkeit Spiel abubrechen [TSV-59]
- Legende, die auflistet welches Zeichen am Board was heißt [TSV-60]
- Legende wird angezeichnet wie Koordinaten sich zusammensetzen (zb Buchstaben A-X horizontal, Nummern vertical) [TSV-39]

Ship placement

- Es müssen alle Schiffe verwendet werden. [TSV-32 & TSV-37]
- Die Schiffe dürfen sich nicht kreuzen oder überlappen. [TSV-32 & TSV-37]
- Schiffe dürfen nicht diagonal aufgestellt werden. [TSV-32 & TSV-37]
- Schiffe dürfen keine Ausbuchtung besitzen. [TSV-32 & TSV-37]

Shooting

- Anhand der eingegebenen Koordinate wird überprüft, ob der Schuss auf eine von einem Schiff belegten Koordinate trifft. [TSV]
- Falls nicht, wird diese Koordinate am Spielfeld mit "-" für die Konsolen-Ansicht oder grafisch für die GUI-Ansicht markiert. [TSV]
- Falls ein Schiff getroffen wird, ist eine Überprüfung des Schiffes durchzuführen (Schiff hat noch unbetroffene Felder). [TSV]
 - Falls das Schiff noch nicht getroffene Felder hat, ist die Koordinate mit "X" zu markieren. [TSV]
 - Sollten alle Felder des Schiffes beschädigt sein, ist das gesamte Schiff mit "#" zu markieren. [TSV]
 - Im Falle einer Visualisierung mittels GUI ist dies laut den GUI-Anforderungen umzusetzen [TSV]

Audio interaction

- Eine Implementierung von Soundeffekten ist für folgende Punkte umzusetzen: [TSV]
 - Schussabgabe: Wenn deine Koordinate eines Spielers eingegeben wird und die Überprüfung, ob die Koordinate in diesem Spiel schon versucht worden ist erfolgreich war, ist ein Soundeffekt, welcher einen Kanonenschuss ähnlich ist auszugeben.
 - Schuss auf eine nicht-belegte Koordinate: Sollte der Schuss auf eine Koordinate treffen, welche nicht belegt ist, ist ein Soundeffekt "Wasser platschen" auszugeben
 - Schuss auf ein Schiff: Sollte der Schuss ein Schiff treffen, ist einen Explosionssoundeffekt auszugeben.
- Der Spieler / die Spielerin hat die Möglichkeit, vor Spielbeginn die Soundeffekte zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. [TSV-61]

Score list

- Am Ende eines Spiels wird eine Statistik aufgestellt, welche folgende Punkte mitschreibt: [TSV]
 - Spielrunden
 - Trefferserie des Siegers
 - Trefferserie des Gegners
 - Übrige Schiffsfelder des Siegers (nicht getroffene Felder)

Announcements

- Grundeinstellung der Textmeldungen ist in englischer Sprache definiert [TSV]
- Der User hat die Möglichkeit vor Spielbeginn zwischen folgenden Sprachen zu wählen: Englisch, Deutsch, Deutsch spezial
- Auswahl Spielfeldgröße
- Schiffsplatzierung
- Aufforderung eine Eingabe zu tätigen
- Meldung über Treffer/kein Treffer
- Meldung Schiff versenkt
- Meldung Gewinner
- Spielstatistik
- Verabschiedung

2.1.2 Regelwerk

Als Grundlage für die Anforderungen galt untenstehendes Regelwerk. Dies ist ein Standard-Regelwerk für das bekannte Spiel.

Spielaufbau

- 2 Spieler Modus
- 1 Spieler Modus gegen PC (Optional)
 - Schussabgabe wird mittels Zufallsgenerator
 - Erweitert kann noch eine Logik implementiert werden, welche im Falle eines Treffers in Treffer-bereich weitere Schüsse abgibt.
- Spielfeld Rechteckig in Koordinaten unterteilt
 - Horizontal in Buchstaben unterteilt
 - Vertikal in Zahlen unterteilt
 - Siehe Musterspielfeld

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J		
	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
1	*										*	1	*		O	O		O	O			*	
2	*										*	2	*						X			*	
3	*										*	3	*	O	O	O	O		X			*	
4	*										*	4	*			O	O	O		O		*	
5	*										*	5	*		-				O			*	
6	*										*	6	*		#							*	
7	*										*	7	*	O	#			O				*	
8	*										*	8	*	O	#			O		O	O	*	
9	*										*	9	*		#			O				*	
10	*										*	10	*								O	O	*
	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	

Schiffe

- Bei jedem Spiel hat der Spieler folgende Schiffe zur Verfügung:
 - ein Schlachtschiff (5 Kästchen)
 - zwei Kreuzer (je 4 Kästchen)
 - drei Zerstörer (je 3 Kästchen)
 - Vier U-Boote (je 2 Kästchen)
- Optional kann die Funktion "Schiffe zufällig auf dem Feld verteilen" etabliert werden.

Spielablauf

1. Der Spieler wählt 1 oder 2 Spieler Modus.

2. Vorbereitung

- Schiffe platzieren (manuell oder zufällig)
- Bei "manuell" werden die Kriterien für das Platzieren angezeigt.
- Es müssen alle Schiffe verwendet werden.
- Die Schiffe dürfen sich nicht kreuzen oder überlappen.
- Schiffe dürfen nicht diagonal aufgestellt werden.
- Schiffe dürfen keine Ausbuchtung besitzen.

3. Spielzug

- Bei einem Spielzug gibt der Spieler eine Koordinate (z.B. A7) an.
- Darauf hin erfolgt die Meldung "Treffer", wenn ein Schiff getroffen worden ist oder "Daneben" wenn kein Treffer erzielt worden ist.
- Falls das letzte Feld eines Schiffes getroffen wird, erfolgt die Meldung "Treffer, Versenkt".
- Die Verwendeten Koordinaten werden auf einem Spielfeld angezeigt, inkl. Hervorhebung der Treffer und versenkten Schiffe.

4. Spielende

- Manuelle Beendigung des Spiels durch Schließen der Konsole / der Spieloberfläche.
- Das Spiel beendet automatisch, wenn ein Spieler alle gegnerischen Schiffe vollständig getroffen hat.
- Optional ist eine Implementierung eines Auswertefensters (Spielzeit, Treffer, Fehlschüsse, Trefferserie,...) anzudenken.
- Eine Liste der besten Spieler inkl. der Spielzeit kann ebenfalls implementiert werden (Highscore).

2.1.3 MVP

Untenstehend wird der MVP, also das minimal brauchbarste Produkt, welches lauffähig ist, beschrieben.

Dies dient dazu, erste Feedbacks von NutzerInnen zu erhalten bzw. das erste Grundkonstrukt des Produktes zu testen.

Die Implementierung des MVP war das Ziel des ersten Sprints.

MVP-Anforderungen

1. Die beiden Spieloberflächen müssen via Konsole ausgegeben werden.
2. Eine Grundpositionierung der Schiffe ist im Programmcode verankert.
3. Die Eingabe der Koordinaten muss möglich sein.
4. Eine Überprüfung der Eingaben hat zu erfolgen. (Treffer, Koordinate schon verwendet, Nur Zahlen u einzelne Buchstaben, keine Zeichen, etc)
5. Es muss erkannt werden, wenn ein Schiff versenkt wird. (Alle Felder des Schiffes getroffen)
6. Sofern alle Schiffe eines Spielers getroffen sind, bricht das Spiel ab.
7. Ausgaben sind auf Englisch

2.2 Design

2.2.1 Definition of Done

Für jede User Story wurde vom Product Owner eine Definition of Done definiert. Sie dienen zur Überprüfung, inwiefern die User Stories fertig implementiert und getestet worden sind.

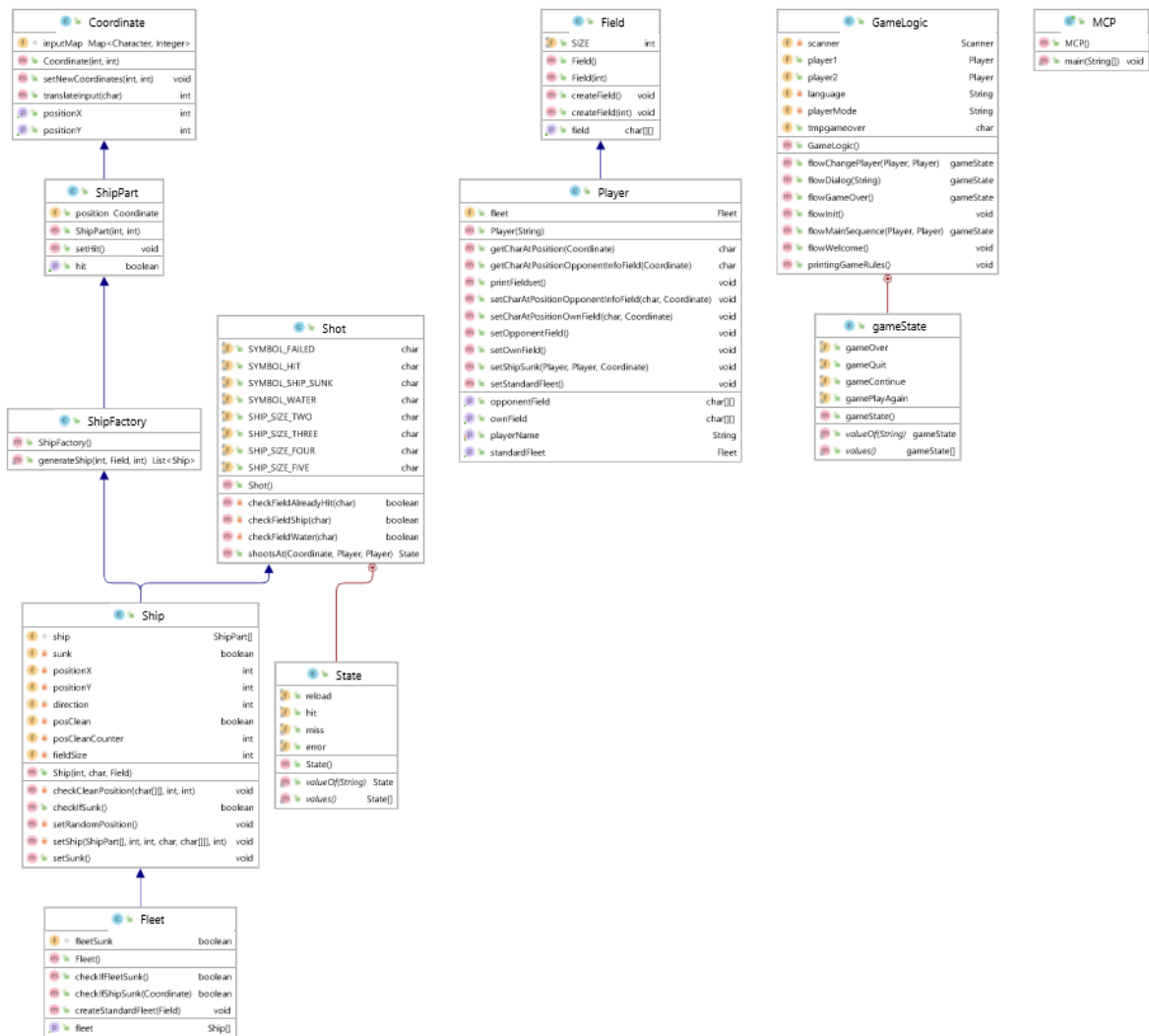
Des Weiteren bildeten die DoDs die Grundlage für die Testcases (siehe 2.3 Testing)

Alle DoDs dieses Projektes wurden mit der User Story Nummer + Nachnummer versehen, damit die Traceability gegeben ist.

Die vollständige Liste der DoDs befindet sich im Anhang.

2.2.2 Klassendiagramm

Das Klassendiagramm wurde während des gesamten Projektes ständig überarbeitet, um die Anpassungen durch hinzukommende User Stories und Refactoring miteinzubeziehen.



2.3 Testing

Aufgrund der DoD's wurden für jede einzelne User Story Testcases schriftlich festgehalten. Die vollständige Liste befindet sich im Anhang.

Zur Durchführung der Testcases wurden Testmethoden und -klassen im Code definiert.

Nach Durchführung der Testcases wurden die Ergebnisse wieder in der Liste der Testcases dokumentiert.

2.4 Code

Der fertige Code befindet sich auf dem Main-Branch des Repository (Link siehe Anhang) und als .zip beigelegt.

2.4.1 Kennzahlen

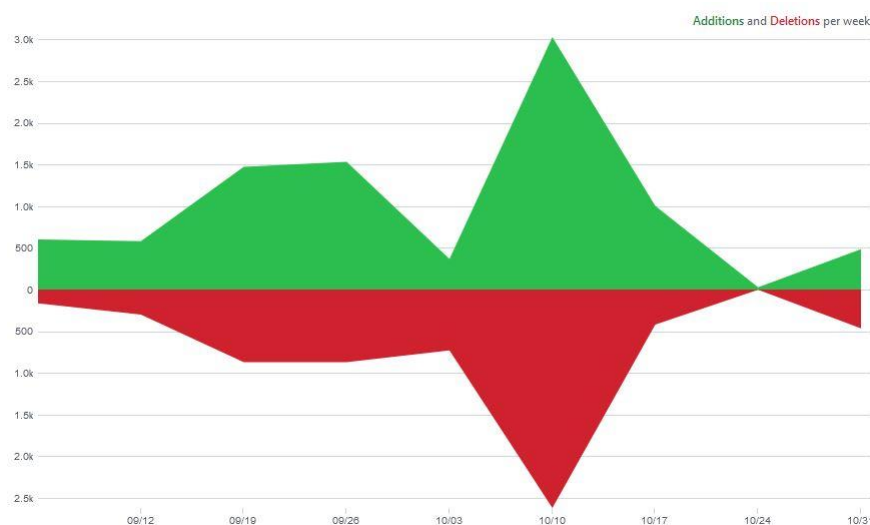
Im Projekt wurden 50 Methoden in insgesamt 17 Klassen implementiert.

Total Line of Codes wurden gesamt 1468 geschrieben. Genauere Zahlen zu den Lines kann aus der abgebildeten Graphik entnommen werden.

Source File	Total Lines	Source Code Lines	Source Code Lines [%]	Comment Lines	Comment Lines [%]	Blank Lines	Blank Lines [%]
Coordinate.java	41	36	88%	0	0%	5	12%
CoordinateTest.java	105	97	92%	0	0%	8	8%
Field.java	28	23	82%	0	0%	5	18%
FieldTest.java	59	48	81%	0	0%	11	19%
Fleet.java	66	55	83%	3	5%	8	12%
FleetTest.java	24	18	75%	1	4%	5	21%
GameLogic.java	328	270	82%	19	6%	39	12%
GameLogicTest.java	191	158	83%	0	0%	33	17%
MCP.java	33	27	82%	2	6%	4	12%
Player.java	104	89	86%	2	2%	13	12%
PlayerTest.java	100	69	69%	3	3%	28	28%
Ship.java	139	106	76%	17	12%	16	12%
ShipFactory.java	17	14	82%	0	0%	3	18%
ShipFactoryTest.java	88	72	82%	0	0%	16	18%
ShipPart.java	17	13	76%	0	0%	4	24%
Shot.java	62	44	71%	8	13%	10	16%
ShotTest.java	66	51	77%	1	2%	14	21%

2.4.2 Git Reports

Git Frequency



Git Network

Der Network Graph kann unter folgendem Link angesehen werden: https://github.com/flyingcodeman/TM22_SoftwareEngineering_Gruppe2/network. Gemeinsam mit einer kompletten Auflistung aller Commits ist dieser auch im Anhang zu finden.

Git Contributors

Alle Teammitglieder haben mehrmals ihre Arbeit auf das Repository geladen.

Leider scheint Frau Adler nicht in der Liste der Contributors auf. Woran dies genau liegt konnte nicht eruiert werden. In der Liste der Commits (siehe Anhang) ist sie aber sehr wohl zu finden.

3. SCRUM DOKUMENTATION

Eine detaillierte Dokumentation findet sich im Jira Projekt (Link siehe Anhang).

3.1 Sprints & Burn-Up Charts

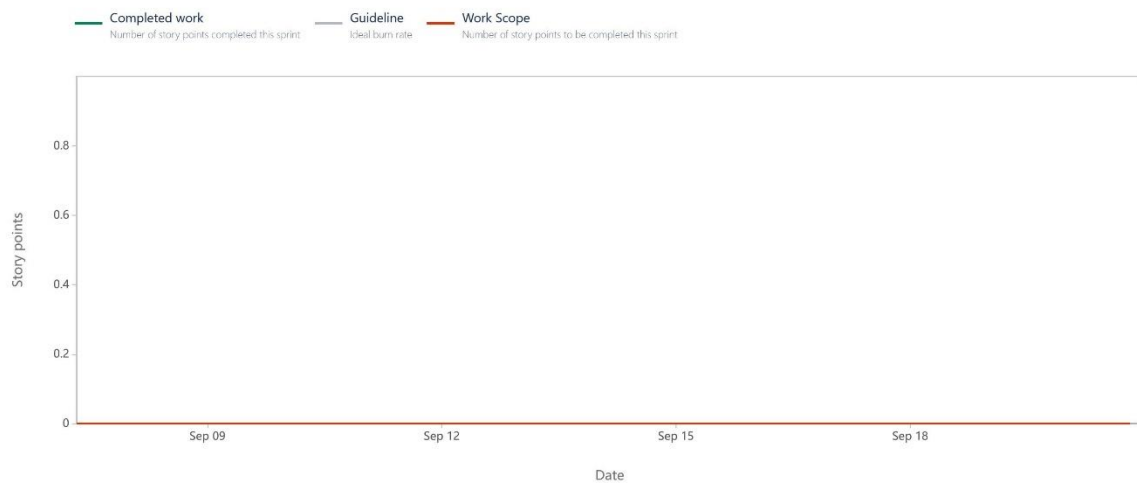
3.1.1 Sprint 0

Ziel dieses Sprints war das organisatorische und technische Aufsetzen der Projekt Infrastruktur und die Erarbeitung der Anforderungen bzw. Product Backlog.

Der Sprint dauerte vom 7. September bis zum 20. September.

Date - September 7, 2021 - September 20, 2021

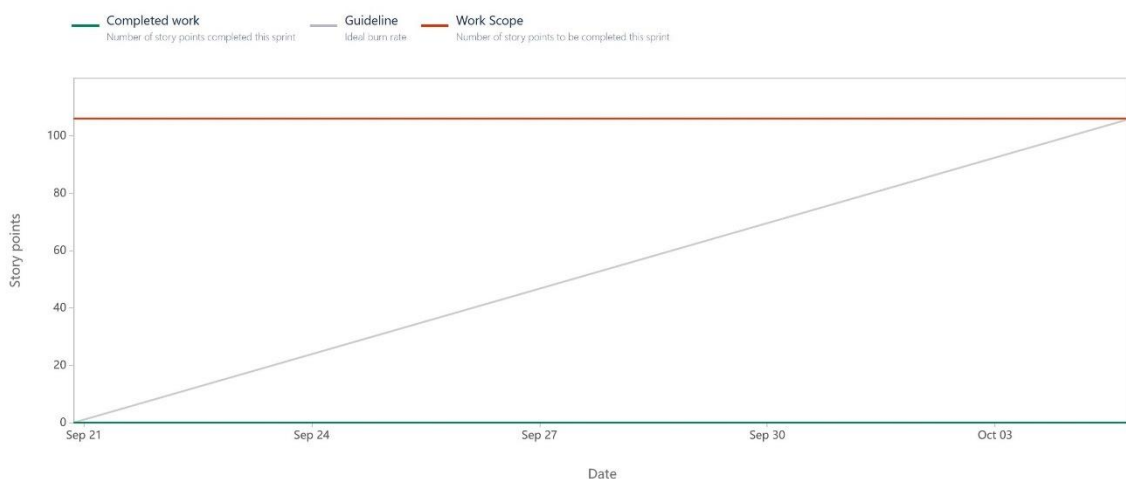
Sprint goal - Setup completed, to be able to start programming/working on the actual product, finishing the product Backlog and defining the Sprint Backlog for Sprint 1



3.1.2 Sprint 1

Ziel dieses Sprints war die Implementierung des MVPs. Der Sprint dauerte vom 20. September bis zum 4. Oktober.

Date - September 20, 2021 - October 4, 2021



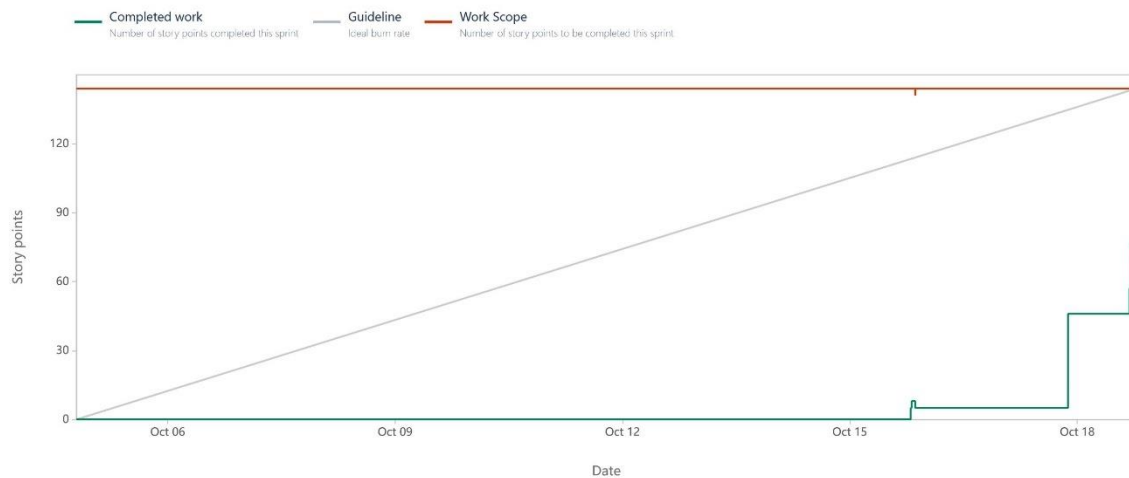
3.1.3 Sprint 2

Ziel dieses Sprints war das Testen des MVPs und das Hinzufügen von weiteren Features.

Alle User Stories aus dem 1. Sprint wurden mit in den 2. Sprint genommen, da mit

Ende des 1. Sprints das Testen noch nicht abgeschlossen worden war. Der Sprint dauerte vom 4. Oktober bis zum 18. Oktober.

Date - October 4, 2021 - October 18, 2021

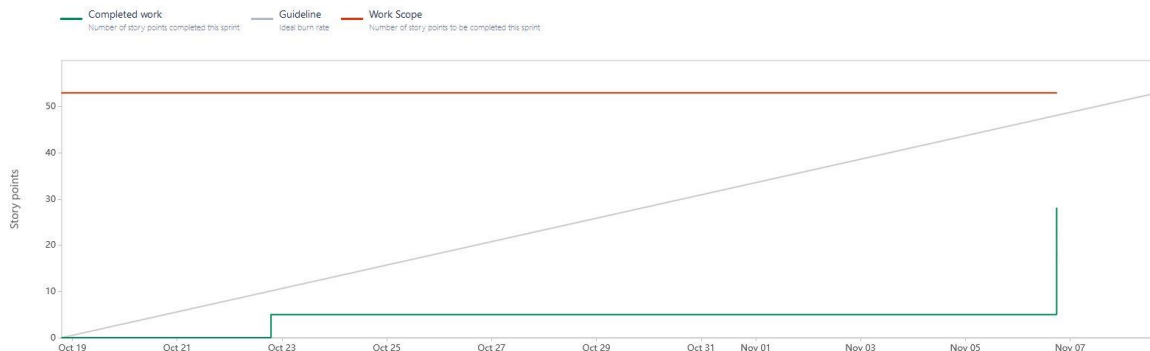


3.1.4 Sprint 3

Ziel dieses Sprints war das Hinzufügen von weiteren Features. Der Sprint dauerte vom 18. Oktober bis zum 8. November.

Date - October 18, 2021 - November 8, 2021

Sprint goal - Ready for prüf



3.2 User Stories

3.2.1 Sprint 0

Im Sprint 0 wurden keine User Stories sondern nur Tasks am Board getrackt.

3.2.2 Sprint 1

- TSV-32 Der User kann Schiffe zufällig vom Programm platzieren lassen
- TSV-34 Dem User wird angezeigt wieviele gegenerische Schiffe er getroffen/versenkt hat
- TSV-36 Dem User stehen verschiedene Schiffe zum Spielen zu Verfügung
- TSV-39 Der User sieht bei der Ausgabe des Spielfeldes die Achsenbeschriftung
- TSV-40 Dem User wird das Spielfeld und dessen aktueller Inhalt auf der Konsole ausgegeben

- TSV-42 Der User bekommt ein Standard-Spielfeld mit 10x10 im Default-Spielmodus
- TSV-44 Der User versenkt das letzte gegnerische Schiff und beendet damit das Spiel
- TSV-45 Der User erhält Informationen, dass das Spiel beendet wurde
- TSV-47 Der User erhält nach Beendigung des Spiels die Möglichkeit erneut zu Spielen
- TSV-48 Der User erhält nach Beendigung des Spiels die Möglichkeit das Programm zu Beenden
- TSV-51 Der User erhält Rückmeldung ob seine Eingaben über den Schuss valide sind
- TSV-49 Der User erhält Rückmeldung über das Ergebnis seines Schusses
- TSV-50 Der User erhält Rückmeldung ob er mit einem Schuss ein Schiff versenkt hat
- TSV-52 Der User ist abwechselnd mit dem Gegner an der Reihe
- TSV-60 Dem User wird angezeigt welches Zeichen am Feld was bedeutet

3.2.3 Sprint 2

- TSV-60 Dem User wird angezeigt welches Zeichen am Feld was bedeutet
- TSV-50 Der User erhält Rückmeldung ob er mit einem Schuss ein Schiff versenkt hat
- TSV-51 Der User erhält Rückmeldung ob seine Eingaben über den Schuss valide sind
- TSV-40 Dem User wird das Spielfeld und dessen aktueller Inhalt auf der Konsole ausgegeben
- TSV-52 Der User ist abwechselnd mit dem Gegner an der Reihe
- TSV-42 Der User bekommt ein Standard-Spielfeld mit 10x10 im Default-Spielmodus
- TSV-32 Der User kann Schiffe zufällig vom Programm platzieren lassen
- TSV-44 Der User versenkt das letzte gegnerische Schiff und beendet damit das Spiel
- TSV-34 Dem User wird angezeigt wieviele gegnerische Schiffe er getroffen/versenkt hat
- TSV-45 Der User erhält Informationen, dass das Spiel beendet wurde
- TSV-36 Dem User stehen verschiedene Schiffe zum Spielen zu Verfügung
- TSV-47 Der User erhält nach Beendigung des Spiels die Möglichkeit erneut zu Spielen
- TSV-48 Der User erhält nach Beendigung des Spiels die Möglichkeit das Programm zu Beenden
- TSV-49 Der User erhält Rückmeldung über das Ergebnis seines Schusses
- TSV-39 Der User sieht bei der Ausgabe des Spielfeldes die Achsenbeschriftung
- TSV-35 Dem User wird angezeigt wieviele eigene Schiffe getroffen/versenkt wurden
- TSV-53 Der User erhält aussagekräftige Eingabeaufforderungen

- TSV-56 Der User hat die Möglichkeit sich die Spielregeln vor dem Spielbeginn anzeigen zu lassen
- TSV-57 Der User hat die Möglichkeit sich die Spielregeln während des Spiels anzeigen zu lassen
- TSV-59 Der User hat die Möglichkeit das Spiel abubrechen

3.2.4 Sprint 3

- TSV-60 Dem User wird angezeigt welches Zeichen am Feld was bedeutet
- TSV-50 Der User erhält Rückmeldung ob er mit einem Schuss ein Schiff versenkt hat
- TSV-52 Der User ist abwechselnd mit dem Gegner an der Reihe
- TSV-64 Sprint 2 Review organisieren und durchführen
- TSV-44 Der User versenkt das letzte gegnerische Schiff und beendet damit das Spiel
- TSV-54 Der User kann die Sprache des Spieles wählen
- TSV-38 Der User kann die Größe des quadratischen Spielfeldes einstellen (ggf.)
- TSV-66 Refactoring des gesamten Codes

3.2.5 Backlog

Nach Ende des 3. Sprints befinden sich noch untenstehende User Stories im Backlog. Diese konnten aus Mangel an Zeit nicht mehr implementiert werden.

- TSV-54 Der User kann die Sprache des Spieles wählen
- TSV-38 Der User kann die Größe des quadratischen Spielfeldes einstellen (ggf.)
- TSV-33 Der User bekommt Fehlermeldungen angezeigt, wenn er Schiffe falsch platziert
- TSV-34 Dem User wird angezeigt wieviele gegenerische Schiffe er getroffen/versenkt hat
- TSV-35 Dem User wird angezeigt wieviele eigene Schiffe getroffen/versenkt wurden
- TSV-46 Der User erhält nach Beendigung des Spieles die Möglichkeit detaillierte Informationen über das Spielergebnis angezeigt zu bekommen
- TSV-37 Der User kann Schiffe manuell platzieren
- TSV-41 Dem User wird das Spielfeld und dessen aktueller Inhalt auf der GUI ausgegeben
- TSV-43 Der User kann die Schwierigkeit durch Anzahl der Schiffe und Größe des Spielfeldes variieren
- TSV-55 Der User bekommt akustische Rückmeldung über das Ergebnis seines Treffers
- TSV-58 Der User hat die Möglichkeit das Spiel zu pausieren
- TSV-61 Der User hat die Möglichkeit die Audioeffekte an- bzw. abzuschalten

3.3 Velocity Report

Eine Aussage über die Verteilung der Arbeit in den Sprints, und wie viel von den geplanten User Stories erledigt wurde, trifft der exportierte Velocity Report:



3.4 Retrospektiven

Am Ende des 1. und 2. Sprints hat das Team sich zusammengetroffen und über den Sprint reflektiert. Besonderes Augenmerk wurde auf die Fragestellungen „Was lief gut?“, „Was ist verbesserungswürdig?“ und „Was wollen wir im nächsten Sprint besser machen?“ gelegt.

Diese Reflexion wurde mittels Retrospektive durchgeführt und auf Flip Charts dokumentiert.

Sprint 1:

Sprint 1 Retrospective:

- Positive (+):**
 - + Kommunikation
 - + Motivation
 - + Umgang im Team
 - + Einander aushalten
 - + Gemeinsame Präsenz meetings
 - + Know-How einbringen & schätzen
 - + Wissen erweitert
 - + Gruppeninitiative
 - + Gemeinsame Zielerarbeitung
 - + Gesetzte Ziele erreicht
 - + Mentoring
 - + Verpflegung
 - + Organisation & Wertschätzung
- Negative (-):**
 - Zeitmanagement
 - Fehlendes Know-How
 - Unzureichende Nutzung Jira
 - Unausgewogene Arbeitsverteilung
 - Überschneidende User Stories
 - Fehlendes "Task-Tracking"
 - Unklarheiten Bedienung
 - Sinnerfassendes Lesen
 - Eckige Kommunikationswege
 - Nicht alle im selben Boot

Sprint 2:

- Zentrale, fokussierte Kommunikationswege pflegen
- Umfassenderes Tracking von Tasks ermöglichen
- Verstärkt Mentoring betreiben
- Backlog inhaltlich klären

Sprint 2:

Sprint Review 2:

- Positive (+):**
 - Positive Stimmung im Team
 - Subjektiv empfundene gute Betreuung
 - Verstärkte Gruppenkommunikation
 - Gute Arbeit/Fortschritt
 - Punktuell gute Initiativen
 - Besseres Verständnis der Aufgabenstellung
 - Verbessertes Tasktracking
- Negative (-):**
 - Commitment beim Testing
 - Fehlende aktive Mitarbeit
 - Unzureichende organisatorische Unterstützung
 - Ungleichmäßige Arbeitsaufteilung
 - Fehlendes Bewusstsein zum Workload
 - Falsche Kommunikationswege
 - Nicht ausreichendes Mentoring

Sprint 3:

- Zentrale Kommunikation pflegen [Vor allem für Mentoring]
- Unterstützung des Scrum Masters ausbauen
- Eigenverantwortliches Arbeiten stärken
- Tasktracking weiter ausbauen

Anhang

Links

Git:

https://github.com/flyingcodeman/TM22_SoftwareEngineering_Gruppe2

Jira:

[https://tm22-schiffe-
versenken.atlassian.net/jira/software/projects/TSV/boards/1/](https://tm22-schiffe-
versenken.atlassian.net/jira/software/projects/TSV/boards/1/)

Definition of Done

[DoD-32] Der User kann Schiffe zufällig vom Programm platzieren lassen

- [DoD-32.010] Es muss Boolean welche den Platzierungsmodus (booleanShipPlacement) angibt auf TRUE sein
- [DoD-32.020] Es werden alle Schiffe platziert
- [DoD-32.030] Kein Schiff ragt über das Spielfeld
- [DoD-32.040] Kein Schiff kreuzt ein anderes
- [DoD-32.050] Kein Schiff ist diagonal platziert
- [DoD-32.060] Alle Schiffe (siehe DoD-36) sind am Spielfeld verteilt.
- [DoD-32.070] Die Verteilung ändert sich bei mehrmaligen automatischen Verteilen (min. 1 Schiff muss auf anderen Koordinaten positioniert sein)
- [DoD-32.080] Die Verteilung erfolgt gemäß den Vorgaben (Regeln)

[DoD-33] Der User bekommt eine Fehlermeldung angezeigt, wenn er die Schiffe falsch platziert

- [DoD-33.010] Wenn ein Schiff aus dem Spielfeld ragt, erscheint die Meldung "Das Schiff muss sich innerhalb des Spielfelds befinden!"
- [DoD-33.020] Wenn ein Schiff ein anderes Schiff kreuzt bzw. überlappt, erscheint die Meldung "Das Schiff darf mit keinem anderen Schiff kollidieren!"

[DoD-34] Dem User wird angezeigt, wieviele gegnerische Schiffe er getroffen/versenkt hat

- [DoD-34.010] Bei der Ausgabe des gegnerischen Feldes ist erkennbar, welche Schiffe der User getroffen & versenkt hat (siehe [DoD-40])
- [DoD-34.020] Zusätzlich zur Ausgabe des gegnerischen Feldes wird ein Counter mit Beschriftung "Getroffen: ", angezeigt welcher die Anzahl der getroffenen Schiffe als Zahl anzeigt
- [DoD-34.030] Zusätzlich zur Ausgabe des gegnerischen Feldes wird ein Counter mit Beschriftung "Versenkt: ", angezeigt welcher die Anzahl der versenkten Schiffe als Zahl anzeigt

[DoD-35] Dem User wird angezeigt, wieviele eigene Schiffe getroffen/versenkt wurden

- [DoD-35.010] Es wird überprüft, wieviele eigene Schiffe getroffen wurden
- [DoD-35.020] Es wird überprüft, wieviele eigene Schiffe versenkt wurden
- [DoD-35.030] Es wird überprüft, wieviele eigene Schiffe noch intakt sind
- [DoD-35.040] Es wird die Meldung " %d Schiffe versenkt" angezeigt
- [DoD-35.050] Es wird die Meldung " %d Schiffe getroffen" angezeigt
- [DoD-35.060] Es wird die Meldung " %d Schiffe intakt" angezeigt

[DoD-36] Dem User stehen verschieden Schiffe zum Spielen zu Verfügung

- [DoD-36.010] Der User verfügt über 1 Flugzeugträger, welcher 5 Einheiten lang ist
- [DoD-36.020] Der User verfügt über 2 Schlachtschiffe, welche 4 Einheiten lang sind
- [DoD-36.030] Der User verfügt über 3 Zerstörer, welche 3 Einheiten lang sind
- [DoD-36.040] Der User verfügt über 4 U-Boote, welche 2 Einheiten lang sind
- [DoD-36.050] Die Felder der Schiffe haben zwei Zustände (Getroffen, nicht getroffen)
- [DoD-36.060] Das Schiff wird darauf überprüft , ob es gesunken ist (alle Felder getroffen).
- [DoD-36.070] Das Schiff hat zwei Zustände (floating, sunken)

[DoD-37] Der User kann Schiffe manuell platzieren

- [DoD-37.010] Es wird überprüft, ob der User die manuelle Schiffsplatzierung gewählt hat
- [DoD-37.020] Dem User wird angezeigt, wieviele Schiffe er platzieren kann
- [DoD-37.030] Die Anzeige passt sich an, wenn der User ein Schiff platziert hat
- [DoD-37.040] Der User gibt die Koordinate für das Startfeld des Schiffs an (Zuerst horizontal, dann vertikal)
- [DoD-37.050] Der User wählt zwischen H = Horizontale Ausrichtung und V = vertikale Ausrichtung
- [DoD-37.060] Es wird überprüft, ob das Schiff an der angegebenen Position platziert werden darf
- [DoD-37.070] Wenn alle Schiffe platziert worden sind, erfolgt die Meldung "Alle Schiffe platziert, die Schlacht kann beginnen"

[DoD-38] Der User kann die Größe des quadratischen Spielfeldes einstellen

- [DoD-38.010] Es wird überprüft, ob eine variable Spielfeldgröße gewählt worden ist
- [DoD-38.020] Der User gibt die Größe des Spielfeldes an

- [DoD-38.030] Die Größe muss zwischen 10 und 50 Einheiten sein

[DoD-39] Der User sieht bei der Ausgabe des Spielfeldes die Achsenbeschriftung

- [DoD-39.010] Es muss über eine Variable die Größe des Spielfeldes bekannt sein
- [DoD-39.020] Die horizontale Beschriftung ist alphabetisch fortlaufend, beginnt bei der ersten Spalte mit A und wird pro Spalte um einen Buchstaben im Alphabet hochgezählt.
- [DoD-39.030] Die vertikale Beschriftung ist numerisch fortlaufend, beginnt in der ersten Zeile mit 1 und wird pro Zeile um 1 erhöht.

[DoD-40] Dem User wird das Spielfeld und dessen aktueller Inhalt auf der Konsole ausgegeben

- [DoD-40.010] Der User erhält sein Spielfeld und das gegnerische Feld in der gewählten Größe in der Konsole untereinander ausgegeben.
- [DoD-40.020] Auf dem gegnerischen Feld werden getroffene Schiffe mit einem X angezeigt.
- [DoD-40.030] Auf dem gegnerischen Feld werden versenkte Schiffe mit einem # angezeigt.
- [DoD-40.040] Auf dem gegnerischen Feld werden nicht getroffene Schüsse (Felder auf die bereits geschossen wurde, aber kein Schiff steht) mit - gekennzeichnet.
- [DoD-40.050] Auf dem gegnerischen Feld werden noch nicht beschossene Felder mit ~ gekennzeichnet.
- [DoD-40.060] Auf dem eigenen Feld werden getroffene Schiffe mit einem X angezeigt.
- [DoD-40.070] Auf dem eigenen Feld werden versenkte Schiffe mit einem # angezeigt.
- [DoD-40.080] Auf dem eigenen Feld werden Schüsse des Gegners, die nicht getroffenen mit - gekennzeichnet.
- [DoD-40.090] Auf dem eigenen Feld werden leere Felder (ohne Schuss und ohne Schiff) mit ~ gekennzeichnet.
- [DoD-40.100] Auf dem eigenen Feld werden vom Gegner nicht getroffene Schiffe mit 0 gekennzeichnet.

[DoD-41] Dem User wird das Spielfeld und dessen aktueller Inhalt auf der GUI ausgegeben

- [DoD-41.010] Das Spielfeld wird an grafisch Wiedergegeben
- [DoD-41.020] Die Schiffe sind der Größe entsprechend modelliert und werden am Spielfeld wiedergegeben
- [DoD-41.030] Die Textmeldungen werden an der GUI mit einem Pop-up-Fenster angezeigt
- [DoD-41.040] Die Kommandoeingabe wird durch die Pop-up-Fenster eingelesen

- [DoD-41.050] Die Visualisierung der Schiffe ist so aufgebaut, dass ein klarer Unterschied zwischen intakt, getroffen und versenkt angezeigt wird
- [DoD-41.060] Die Eingabe via Maus (Koordinaten für einen Schussversuch, Schiffe platzieren, ...) ist möglich

[DoD-42] Der User bekommt ein Standard-Spielfeld mit 10x10 im Default-Spielmodus

- [DoD-42.010] Beim Starten des Default-Spielmodus wird als Größe des Spielfeldes 10 definiert.

[DoD-43] Der User kann die Schwierigkeit durch die Anzahl der Schiffe und die Spielfeldgröße variieren

- [DoD-43.010] Die Eingabe der Spielfeldgröße ist möglich
- [DoD-43.020] Die Eingabe der Anzahl der Flugzeugträger ist möglich (1-3)
- [DoD-43.030] Die Eingabe der Anzahl der Schlachtschiffe ist möglich (2-6)
- [DoD-43.040] Die Eingabe der Anzahl der Zerstörer ist möglich (3-9)
- [DoD-43.050] Die Eingabe der Anzahl der U-Boote ist möglich (4-12)

[DoD-44] Der User versenkt das letzte gegnerische Schiff und beendet damit das Spiel

- [DoD-44.010] Bei jedem Versenken eines gegnerischen Schiffes wird überprüft, ob es noch aktive ("schwimmende") Schiffe des Gegners gibt.
- [DoD-44.020] Wenn es noch aktive Schiffe gibt, wird das Spiel fortgesetzt
- [DoD-44.030] Gibt es keine aktive Schiffe mehr, erfolgt kein weiterer Spielzug.
- [DoD-44.040] Der User wird über den Ausgang des Spieles textuell informiert (siehe [DoD-45.010])

[DoD-45] Der User erhält die Information, dass das Spiel beendet ist

- [DoD-45.010] Es wird der gewählten Sprache sinngemäß die Meldung "Das Spiel ist nun beendet. XYZ hat gewonnen." ausgegeben.

[DoD-46] Der User erhält nach beendigung des Spiels die Möglichkeit detaillierte Informationen über das Spielergebnis angezeigt zu bekommen

- [DoD-46.010] Es wird die meiste Trefferquote (Treffer die nacheinander erzielt worden sind) angezeigt
- [DoD-46.020] Es wird die Anzahl der Spielzüge angezeigt
- [DoD-46.030] Es wird die Dauer des Spiels angezeigt
- [DoD-46.040] Es wird die Fehltrefferquote angezeigt
- [DoD-46.050] Es wird das Verhältnis zwischen den zwei Gegnern angezeigt (Treffer, Fehltreffer, Versenkte Schiffe)

[DoD-47] Der User erhält nach Beendigung des Spiels die Möglichkeit erneut zu Spielen

- [DoD-47.010] Nach Spielbeendigungsmeldung (siehe US-45 // DoD-45.030) erhält der User eine Taste/Eingabemöglichkeit "Erneut spielen"
- [DoD-47.020] Bei Wahl dieser Möglichkeit wird der User zum Startscreen weitergeleitet.

[DoD-48] Der User erhält nach Beendigung des Spiels die Möglichkeit das Programm zu beenden

- [DoD-48.010] Nach Spielbeendigungsmeldung (siehe US-45 // DoD-45.030) erhält der User eine Taste/Eingabemöglichkeit "Programm beenden"
- [DoD-48.010] Bei Wahl dieser Möglichkeit wird das Programm beendet & geschlossen.

[DoD-49] Der User erhält Rückmeldung über das Ergebnis seines Schusses

- [DoD-49.010] Es wird überprüft, ob der Schuss ein gegnerisches Schiff getroffen hat
- [DoD-49.020] Wenn der User kein Schiff getroffen hat erfolgt die Meldung "Kein Treffer"
- [DoD-49.030] Wenn ein Schiff getroffen wurde erfolgt die Meldung "Treffer!!"

[DoD-50] Der User erhält Rückmeldung ob er mit dem Schuss ein Schiff versenkt hat

- [DoD-50.010] Es wird nach einem erfolgreichen Schuss (Schuss hat ein Schiff getroffen) überprüft, ob ein Schiff noch intakte Felder besitzt
- [DoD-50.020] Wenn ein Schiff keine intakten Felder besitzt erfolgt die Meldung "Versenkt!!"

[DoD-51] Der User erhält Rückmeldung ob seine Eingaben über den Schuss valide sind

- [DoD-51.010] Die Eingabe der Koordinaten wird eingelesen
- [DoD-51.020] Die Koordinaten müssen sich am Spielfeld befinden, dh innerhalb der Spielgröße liegen.
- [DoD-51.030] Die Koordinate darf in einem früheren Zug noch nicht beschossen worden sein.
- [DoD-51.040] Bei einer falschen Eingabe erfolgt eine Fehlermeldung "Dieser Schuss war nicht gültig" & der User darf erneut schießen.
- [DoD-51.050] Bei einer richtigen Eingabe erfolgt die Meldung "Schuss erfolgreich abgegeben."

[DoD-53] Der User erhält aussagekräftige Eingabeaufforderungen

- [DoD-53.010] TBC - Dem User wird angezeigt, dass er seinen Namen eingeben soll
- [DoD-53.020] TBC - Dem User wird angezeigt, dass er seinen Gegner auswählen soll
- [DoD-53.030] TBC - Dem User wird angezeigt, dass er Schusskoordinaten eingeben soll
- [DoD-53.040] TBC - Dem User wird angezeigt, ob er das Spiel nach einer Unterbrechung fortsetzen möchte
- [DoD-53.050] TBC - Dem User wird angezeigt, ob er die Spielstatistik angezeigt haben will
- [DoD-53.060] TBC - Dem User wird angezeigt, ob er noch ein Mal spielen möchte
- [DoD-53.070] TBC - Dem User wird eine Fehlermeldung ausgegeben, wenn die Eingabe falsch war
- [DoD-53.080] TBC - Der User kann zwischen 3 Sprachen auswählen
- [DoD-53.090] TBC - Der User wird abgefragt, ob er für seinen Zug bereit ist
- [DoD-53.100] TBC - Der User wird abgefragt, ob er nach Spielende aufhören möchte

[DoD-54] Der User kann die Sprache des Spiels auswählen

- [DoD-54.010] Die Standardsprache für das Spiel ist Englisch
- [DoD-54.020] Der User kann die Sprache Deutsch wählen
- [DoD-54.030] Der User kann die Sprache D² wählen

[DoD-55] Der User bekommt eine akustische Rückmeldung über das Ergebnis seines Treffers

- [DoD-55.010] Wenn ein Schiff getroffen wird, erfolgt eine akustisch Ausgabe, die einer Explosion gleicht
- [DoD-55.020] Wenn Wasser geroffen wird, erfolgt eine akustische Ausgabe, die Wasserplatschen imitiert

[DoD-56] Der User hat die Möglichkeit sich die Spielregeln vor dem Spiel anzeigen zu lassen

- [DoD-56.010] Es wird abgefragt, ob der User die Spielregeln sehen will
- [DoD-56.020] Die Spielregeln sind gemäß der gewählten Sprache in einem separaten Feld auszugeben

[DoD-57] Der User hat die Möglichkeit sich die Spielregeln während des Spiels anzeigen zu lassen

- [DoD-57.010] TBC - Es wird angezeigt, dass der User sich die Spielregeln ansehen kann

- [DoD-57.020] TBC - Die Spielregeln sind gemäß der gewählten Sprache in einem separaten Feld angezeigt
- [DoD-57.030] TBC - Der User kann die Spielregeln wieder ausblenden

[DoD-58] Der User hat die Möglichkeit das Spiel zu pausieren

- [DoD-58.010] Ist der Pause-modus gewählt wird der Timer für die Spielzeit angehalten

[DoD-59] Der User hat die Möglichkeit das Spiel abubrechen

- [DoD-59.010] TBC - Es wird angezeigt, dass der User das Spiel abbrechen kann
- [DoD-50.020] TBC - Der User kann über die Eingabe von "(q)uit" das Spiel abbrechen

[DoD-60] Dem User wird angezeigt welches Zeichen am Feld was bedeutet

- [DoD-60.010] Dem User wird der Text "X ==> Schiff getroffen" angezeigt
- [DoD-60.020] Dem User wird der Text "# ==> Schiff versenkt" angezeigt
- [DoD-60.030] Dem User wird der Text "- ==> Schuss ins Wasser" angezeigt
- [DoD-60.040] Dem User wird der Text "0 ==> Eigenes, ungetroffenes Schiff" angezeigt
- [DoD-60.050] Dem User wird der Text "~ ==> Leeres Feld (eigenes Spielfeld)" angezeigt
- [DoD-60.060] Dem User wird der Text "~ ==> Feld noch unbekannt (gegnerisches Spielfeld)" angezeigt

[DoD-61] Der User hat die Möglichkeit, die Audioeffekte an- bzw. abzuschalten

- [DoD-61.010] Es wird abgefragt, ob Audioeffekte erwünscht sind
- [DoD-61.020] Falls erwünscht wird die Methode für Audioeffekte eingeschaltet
- [DoD-61.030] Falls nicht erwünscht wird die Methode für Audioeffekte abgeschaltet

Testcases

Num-ber	Beschreibung	Precondition	Task	Einga-bedaten	Ergebnis	State	Notes	Bug-ID
[TC-32] Der User kann Schiffe zufällig vom Programm platzieren lassen								
[TC-32.010]	Es muss Boolean welche den Platzierungsmodus (bool manShipPlacement) angibt auf TRUE sein;	PC: Funktion bool manShipPlacement ist implementiert	Task 1: Suche die Funktion bool manShipPlacement; Task 2: Funktion bool manShipPlacement aufrufen	-	Ergebnis 1: Funktion manShipPlacement im Programm-Code gefunden; Ergebnis 2: Funktion manShipPlacement konnte aufgerufen werden und gibt den Wert TRUE aus	-	-	-
[TC-32.020]	Es werden alle Schiffe platziert;	PC: Funktion setFleet() ist implementiert und funktionsfähig	Task 1: Funktion setFleet aufrufen; Task 2: Koordinaten der gesetzten Schiffe auslesen	1K 2K	Ergebnis 1: Funktion setFleet konnte aufgerufen werden; Ergebnis 2: Die Koordinaten der gesetzten Schiffe wurden ausgelesen	-	-	-
[TC-32.030]	Kein Schiff ragt über das Spielfeld;	PC: Funktion setFleet(), createField(size) sind implementiert und funktionsfähig	Task 1: Funktion setFleet aufrufen; Task 2: Koordinaten der gesetzten Schiffe auslesen Task 3: Koordinaten der gesetzten Schiffe mit den max. Koordinaten des Spielfelds vergleichen	1K 2K	Ergebnis 1: Funktion setFleet konnte aufgerufen werden; Ergebnis 2: Die Koordinaten der gesetzten Schiffe wurden ausgelesen; Ergebnis 3: Die Koordinaten der gesetzten Schiffe liegen nicht ausserhalb des vorgegebenen Spielfelds	-	-	-
[TC-32.040]	Kein Schiff kreuzt ein anderes	PC: Funktion printFleet ist implementiert und funktionsfähig	Task 1: Funktion printFleet aufrufen 2 Arrays aus printFleet vergleichen, ob Werte doppelt vorhanden sind	-	Ergebnis 1: Funktion printFleet liefert Daten; Ergebnis 2: keine Doppelten Werte vorhanden	-	-	-
[TC-32.050]	Kein Schiff ist diagonal platziert	PC: Funktion testNotDiagonalShip ist implementiert und funktionsfähig	Task 1: Funktion testNotDiagonalShip aufrufen; Task 2: Ergebnis aus Funktion testNotDiagonalShip ablesen	-	Ergebnis 1: Funktion testNotDiagonalShip wurde ausgeführt; Ergebnis 2: Die Funktion testNotDiagonalShip gibt TRUE aus	-	-	-
[TC-32.060]	Alle Schiffe (siehe TC-36) sind am Spielfeld verteilt.	PC: [welches Schiffe in der Flotte , Field AUs-gabe , Prüfen ob Schiffe auch am Spielfeld vorhanden]		-		-	-	-
[TC-32.070]	Die Verteilung ändert sich bei mehrmaligen automatischen Verteilen (min. 1 Schiff muss auf anderen Koordinaten positioniert sein)			-		-	-	-
[TC-32.080]	Die Verteilung erfolgt gemäß den Vorgaben (Regeln)		Task 1: mit der Funktion Player(name) 2 Player-Objekte mit Standard-Spielfeld erstellen; Task 2: mit der Funktion Player.setStandardFleet die Spielfelder mit Schiffen (zufällige Platzierung) füllen	-	zufällige Verteilung, wenn beide Spielfelder inhaltlich unterschiedlich sind	-	-	-
[TC-36] Dem User stehen verschiedene Schiffe zum Spielen zu Verfügung								
[TC-36.011]	PC: Funktion printTestFleetComplete() wird benötigt	1 Task: Funktion printTestFleetComplete() aufrufen	Aufrufen der printTestFleetComplete()	-	Gesamte Flotte wird ausgegeben	-	-	-
[TC-36.010]	Der User verfügt über 1 Flugzeugträger, welcher 5 Einheiten lang ist	PC: Funktion printTestFleetComplete() wird benötigt	Aufrufen der printTestFleetComplete()	-	In der Flottenaufstellung ist das gewünschte Schiff ersichtlich	-	-	-
[TC-36.020]	Der User verfügt über 2 Schlachtschiffe, welche 4 Einheiten lang sind	PC: Funktion printTestFleetComplete() wird benötigt	Aufrufen der printTestFleetComplete()	-	In der Flottenaufstellung ist das gewünschte Schiff ersichtlich	-	-	-
[TC-36.030]	Der User verfügt über 3 Zerstörer, welche 3 Einheiten lang sind	PC: Funktion printTestFleetComplete() wird benötigt	Aufrufen der printTestFleetComplete()	-	In der Flottenaufstellung ist das gewünschte Schiff ersichtlich	-	-	-
[TC-36.040]	Der User verfügt über 4 U-Boote, welche 2 Einheiten lang sind	PC: Funktion printTestFleetComplete() wird benötigt	Aufrufen der printTestFleetComplete()	-	In der Flottenaufstellung ist das gewünschte Schiff ersichtlich	-	-	-
[TC-36.050]		Die Felder der Schiffe haben zwei Zustände (Getroffen, nicht getroffen)		-				
[TC-36.060]		PC: Funktion printCheckIfSunk() ist implementiert und funktionsfähig	Task: Funktion printCheckIfSunk() aufrufen	-	Ergebnis: printCheckIfSunk() gibt Ergebnisse zurück	-	-	-
[TC-36.070]		PC: Funktion printCheckIfSunk() ist implementiert und funktionsfähig	Task: Funktion printCheckIfSunk() aufrufen	-	Ergebnis: printCheckIfSunk() gibt Ergebnisse zurück	-	-	-

[TC-38] Der User kann die Größe des quadratischen Spielfeldes einstellen								
[TC-38.010]		PC: Funktion field.createField(SIZE) ist implementiert und funktionsfähig	Task: Funktion field.createField(SIZE) aufrufen	SIZE	Ergebnis: field.createField(SIZE) gibt ein passendes Ergebnis zurück	-	-	-
[TC-38.020]		PC: Funktion field.createField(SIZE) ist implementiert und funktionsfähig	Task: Funktion field.createField(SIZE) aufrufen	SIZE	Ergebnis: field.createField(SIZE) gibt ein passendes Ergebnis zurück	-	-	-
[TC-38.030]		PC: Funktion field.createField(SIZE) ist implementiert und funktionsfähig	Task: Funktion field.createField(SIZE) aufrufen	SIZE	Ergebnis: field.createField(SIZE) gibt ein passendes Ergebnis zurück	-	-	-
[TC-39] Der User sieht bei der Ausgabe des Spielfeldes die Achsenbeschriftung								
[TC-39.010]		PC: Field.size muss gesetzt sein	Task: mit Funktion printSizeOfField(Field) die Field.size ausgeben lassen	Field	Ergebnis: die Funktion printSizeOfField(Field) gibt die Feldgröße von Field aus	-	-	-
[TC-39.020]		PC: Funktion printTestField() muss vorhanden und funktionsfähig sein	Task: mit Funktion printTestField() das Field ausgeben lassen	-	Ergebnis: die Funktion printTestField() gibt das Feld mit den Achsenbeschriftungen aus	-	-	-
[TC-39.030]		PC: Funktion printTestField() muss vorhanden und funktionsfähig sein	Task 1: mit der Funktion Player(name) 1 Player-Objekt mit Standard-Spielfeld erstellen, Task 2: mit der Funktion Player.setStandardFleet das Spielfeld mit Schiffen (zufällige Platzierung) füllen, Task 3: mit der Funktion Player.printFieldSet die Spielfelder ownField und opponentInfoField mit Achsenbeschriftung ausgeben	-	Ergebnis 1: Ausgabe beinhaltet die Achsenbeschriftung xAchse: "A B C D E F G H I J", Ergebnis 2: Ausgabe beinhaltet die Achsenbeschriftung yAchse: "1 2 3 4 5 6 7 8 9 10"	-	-	-
[TC-40] Dem User wird das Spielfeld und dessen aktueller Inhalt auf der Konsole ausgegeben								
[TC-40.010]		PC: Funktion printFieldSet() muss vorhanden und funktionsfähig sein	Task 1: mit der Funktion Player(name) ein Player-Objekt mit Standard-Spielfeld angeben, Task 2: mit der Funktion Player.setStandardFleet das Spielfeld mit Schiffen (zufällige Platzierung) füllen, Task 3: mit der Funktion Player.printFieldSet das OwnField und OpponentInfoField ausgeben	-	Ergebnis 1: die Funktion Player.setStandardFleet legt ein Standard-Spielfeld mit zufällig platzierten Schiffen an, Ergebnis 2: die Funktion Player.printFieldSet gibt das OwnField und OpponentInfoField auf der Konsole aus	-	-	-
[TC-40.020]		PC: Funktion Player.printFieldSet ist implementiert und funktionsfähig	Funktion Player.printFieldSet aufrufen	-	Ergebnis: Die getroffenen Schiffe auf dem gegnerischen Feld mit "X" anzeigen	-	-	-
[TC-40.030]		PC: Funktion Player.printFieldSet ist implementiert und funktionsfähig	Funktion Player.printFieldSet aufrufen	-	Ergebnis: Die versenkten Schiffe auf dem gegnerischen Feld mit "#" anzeigen	-	-	-
[TC-40.040]		PC: Funktion Player.printFieldSet ist implementiert und funktionsfähig	Funktion Player.printFieldSet aufrufen	-	Ergebnis: Die bereits beschossenen aber nicht besetzten Felder auf dem gegnerischen Feld mit "/" anzeigen	-	-	-
[TC-40.050]		PC: Funktion Player.printFieldSet ist implementiert und funktionsfähig	Funktion Player.printFieldSet aufrufen	-	Ergebnis: Die nicht beschossenen und nicht besetzten Felder auf dem gegnerischen Feld mit "~" anzeigen	-	-	-
[TC-40.060]		PC: Funktion Player.printFieldSet ist implementiert und funktionsfähig	Funktion Player.printFieldSet aufrufen	-	Ergebnis: Die getroffenen Schiffe auf dem eigenen Feld mit "X" anzeigen	-	-	-
[TC-40.070]		PC: Funktion Player.printFieldSet ist implementiert und funktionsfähig	Funktion Player.printFieldSet aufrufen	-	Ergebnis: Die versenkten Schiffe auf dem eigenen Feld mit "#" anzeigen	-	-	-
[TC-40.080]		PC: Funktion Player.printFieldSet ist implementiert und funktionsfähig	Funktion Player.printFieldSet aufrufen	-	Ergebnis: Die bereits beschossenen aber nicht besetzten Felder auf dem eigenen Feld mit "/" anzeigen	-	-	-
[TC-40.090]		PC: Funktion Player.printFieldSet ist implementiert und funktionsfähig	Funktion Player.printFieldSet aufrufen	-	Ergebnis: Die nicht beschossenen und nicht besetzten Felder auf dem eigenen Feld mit "~" anzeigen	-	-	-

[TC-40.100]	Comment: derzeit nicht relevant - es war gemeint, dass die Schiffe mit den jeweiligen Zahlen (zB 2er Schiff mit "2" und 3er Schiff mit "3" usw.) angezeigt werden							
[TC-42] Der User bekommt ein Standard-Spielfeld mit 10x10 im Default-Spielmodus								
[TC-42.010]	Beim Starten des Default-Spielmodus wird als Größe des Spielfeldes 10 definiert	PC: Die Funktionen Player.createField() und Player.getField.length() sind implementiert und es sind die Default-Werte ausgewählt	Task 1: mit der Funktion Player.createField() ein Standard-Spielfeld anlegen, Task 2: mit der Funktion Player.getField.length() die Größe ausgeben lassen	-	Ergebnis 1: die Funktion Player.createField() gibt ein Standard-Spielfeld aus, Ergebnis 2: die Funktion Player.getField.length() gibt die Größe 10x10 aus	-	-	-
[TC-44] Der User versenkt das letzte gegnerische Schiff und beendet damit das Spiel								
[TC-44.010]	Bei jedem Versenken eines gegnerischen Schiffes wird überprüft, ob es noch aktive ("schwimmende") Schiffe des Gegners gibt.	PC: Funktion checkIfFleetSunk() ist vorhanden und funktionsfähig	Task: Funktion [checkIfFleetSunk()] aufrufen	-	Ergebnis: Funktion checkIfFleetSunk() gibt True zurück	-	-	-
[TC-44.020]	Wenn es noch aktive Schiffe gibt, wird das Spiel fortgesetzt	PC: Funktion existActiveShips() ist vorhanden und funktionsfähig	Task: Funktion existActiveShips() aufrufen	-	Ergebnis: Funktion existActiveShips() gibt True zurück	-	-	-
[TC-44.030]			Gibt es keine aktive Schiffe mehr, erfolgt kein weiterer Spielzug.			ist nicht relevant, da TC-44.020 diesen Fall abdeckt		
[TC-44.040]			Der User wird über den Ausgang des Spieles textuell informiert (siehe [TC-45.010])			ist mit TC-45.010 abgedeckt		
[TC-45] Der User erhält die Information, dass das Spiel beendet ist								
[TC-45.010]	Es wird der gewählten Sprache sinngemäß die Meldung "Das Spiel ist nun beendet. XYZ hat gewonnen." ausgegeben.	PC: Funktion existActiveShips() ist vorhanden und funktionsfähig	Task: Funktion existActiveShips() aufrufen	-	Ergebnis: Funktion existActiveShips() gibt FALSE zurück -> Es wird die Meldung "Das Spiel ist nun beendet. XYZ hat gewonnen." in der Konsole ausgegeben	-	-	-
[TC-47] Der User erhält nach Beendigung des Spiels die Möglichkeit erneut zu Spielen								
[TC-47.010]	Nach Spielbeendigungsmeldung erhält der User eine Taste/Eingabemöglichkeit "Erneut spielen"	PC: Funktion für [weeterspielen]/[play again] ist implementiert und funktionsfähig	Task : Funktion [play again] aufrufen	[play again] wurde ausgewählt	Ergebnis : Möglichkeit "das Spiel erneut zu spielen" erhalten	-	-	-
[TC-47.020]	Bei Wahl dieser Möglichkeit wird der User zum Startscreen weitergeleitet	PC: Funktion für [weeterspielen]/[play again] ist implementiert und funktionsfähig	Task : Funktion [play again] aufrufen	[play again] wurde ausgewählt	Ergebnis : der User zum Startscreen weitergeleitet	-	-	-
[TC-48] Der User erhält nach Beendigung des Spiels die Möglichkeit das Programm zu beenden								
[TC-48.010]	Nach Spielbeendigungsmeldung (siehe US-45 // TC-45.010) erhält der User eine Taste/Eingabemöglichkeit "Programm beenden"	PC: Funktion für [play again] oder [quit] ist implementiert und funktionsfähig	Task :	-	Ergebnis : nach Spielbeendigungsmeldung wird eine Auswahl [play again] oder [quit] angezeigt	-	-	-
[TC-48.020]	Bei Wahl dieser Möglichkeit wird das Programm beendet & geschlossen.	PC: Funktion für [play again] oder [quit] ist implementiert und funktionsfähig	Task : Funktion [Quit] aufrufen	-	Ergebnis : das Spiel wird ordnungsgemäß beendet und das Programm geschlossen	-	-	-
[TC-49] Der User erhält Rückmeldung über das Ergebnis seines Schusses								
[TC-49.010]	Es wird überprüft, ob der Schuss ein gegnerisches Schiff getroffen hat	PC: Funktion checkIfShotHit() ist implementiert und funktionsfähig	Task: Funktion checkIfShotHit() aufrufen	-	Ergebnis: Gibt zurück, ob das Schiff durch den Schuss getroffen wurde	-	-	-
[TC-49.020]	Wenn der User kein Schiff getroffen hat erfolgt die Meldung "Kein Treffer"	PC: Funktion checkIfShotHit() ist implementiert und funktionsfähig	Task: Funktion checkIfShotHit() aufrufen	-	Ergebnis: Wenn die Funktion FALSE ergibt, die Meldung "Kein Treffer" ausgeben	-	-	-
[TC-49.030]	Wenn ein Schiff getroffen wurde erfolgt die Meldung "Treffer!!"	PC: Funktion checkIfShotHit() ist implementiert und funktionsfähig	Task: Funktion checkIfShotHit() aufrufen	-	Ergebnis: Wenn die Funktion TRUE ergibt, die Meldung "Treffer!!" ausgeben	-	-	-
[TC-50] Der User erhält Rückmeldung ob er mit dem Schuss ein Schiff versenkt hat								
[TC-50.010]	Es wird nach einem erfolgreichen Schuss (Schuss hat ein Schiff getroffen) überprüft, ob ein Schiff noch intakte Felder besitzt	PC: Funktion checkIfShotHit()==TRUE , PC 2: Funktion checkFieldShip(>)	Task: Funktion checkFieldShip() aufrufen, Task 2: checkFieldShip() aufrufen	1: keine, 2: <Ship>	Ergebnis: Funktion gibt TRUE als Ergebnis aus, Ergebnis2 : TRUE oder FALSE	-	-	-
[TC-50.020]	Wenn ein Schiff keine intakten Felder besitzt erfolgt die Meldung "Versenkt!!"	PC: Funktion checkIfSunk()==TRUE	Task: checkIfSunk(Ship) aufrufen	-	Ergebnis: Wenn <TRUE>, die Meldung "Versenkt!!" ausgeben	-	-	-

[TC-51] Der User erhält Rückmeldung ob seine Eingaben über den Schuss valide sind								
[TC-51.010]	Die Eingabe der Koordinaten wird eingelesen	PC: Funktion shootsAt(Coordinate, Player) ist implementiert und funktionsfähig	Task: Funktion shootsAt(Coordinate, Player) mit den Eingabedaten	-		-	-	-
[TC-51.020]	Die Koordinaten müssen sich am Spielfeld befinden, dh innerhalb der Spielgröße liegen.							
[TC-51.030]	Die Koordinate darf in einem früheren Zug noch nicht beschossen worden sein.							
[TC-51.040]	Bei einer falschen Eingabe erfolgt eine Fehlermeldung "Dieser Schuss war nicht gültig" & der User darf erneut schießen.							
[TC-51.050]	Bei einer richtigen Eingabe erfolgt die Meldung "Schuss erfolgreich abgegeben."							
[TC-52] Der User ist abwechselnd mit dem Gegner an der Reihe								
[TC-52.010]	Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe	PC: Die Funktion flowChangePlayer() ist implementiert und funktionsfähig	Task: Die Funktion flowChangePlayer() aufrufen	-	Ergebnis: Die Funktion gibt "gameState.gameContinue" oder "gameState.gameQuit" zurück	-	-	-
[TC-54] Der User kann die Sprache des Spiels auswählen								
[TC-54.010]		PC: Die Funktion flowDialog("language") ist implementiert und funktionsfähig	Task: Die Funktion flowDialog aufrufen	E	Ergebnis: Die Funktion gibt je nach Eingabedaten als Ausgabe English aus	-	-	-
[TC-54.020]	Der User kann die Sprache Deutsch wählen	PC: Die Funktion flowDialog("language") ist implementiert und funktionsfähig	Task: Die Funktion flowDialog aufrufen	D	Ergebnis: Die Funktion gibt je nach Eingabedaten als Ausgabe Deutsch aus	-	-	-
[TC-54.030]	Der User kann die Sprache D² wählen	Die Standardsprache für das Spiel ist Englisch	Task: Die Funktion flowDialog aufrufen	D2	Ergebnis: Die Funktion gibt je nach Eingabedaten als Ausgabe D² aus	-	-	-
[TC-56] Der User hat die Möglichkeit sich die Spielregeln in der ausgewählten Sprache vor dem Spielbeginn anzeigen zu lassen								
[TC-56.010]	Beim Spielstart besteht die Möglichkeit sich die Spielregeln ausgeben zu lassen	PC: Die Funktion printGameRules() ist implementiert und funktionsfähig	Task: Die Funktion printGameRules() aufrufen	-	Ergebnis: Es werden die Spielregeln angezeigt	-	-	-
[TC-57] Der User hat die Möglichkeit sich die Spielregeln während des Spiels anzeigen zu lassen								
[TC-57.010]	Während des Spielverlaufs besteht die Möglichkeit sich die Spielregeln anzeigen zu lassen	PC: Die Funktion printingGamerules() ist implementiert und funktionsfähig	Task: die Funktion printingGamerules() aufrufen	-	Ergebnis: Es werden die Spielregeln angezeigt	-	-	-
[TC-60] Dem User wird angezeigt welches Zeichen am Feld was bedeutet								
[TC-60.010]	Dem User wird der Text "X ==> Schiff getroffen" angezeigt	PC: Funktion checkIfHit() ist implementiert und funktionsfähig	Task: Funktion checkIfHit() aufrufen und auf TRUE setzen	TRUE	Ergebnis: Die Funktion checkIfHit() wurde ausgeführt und die Meldung "X ==> Schiff getroffen" wird ausgegeben	-	-	-
[TC-60.020]	Dem User wird der Text "# ==> Schiff versenkt" angezeigt	PC: Funktion checkIfSunk() ist implementiert und funktionsfähig	Task: Funktion checkIfSunk() aufrufen und auf TRUE setzen	TRUE	Ergebnis: Die Funktion checkIfHit() wurde ausgeführt und die Meldung "# ==> Schiff versenkt" wird ausgegeben	-	-	-
[TC-60.030]	Dem User wird der Text "- ==> Schuss ins Wasser" angezeigt	PC: Funktion checkIfHit() ist implementiert und funktionsfähig	Task: Funktion checkIfHit() aufrufen und auf FALSE setzen	FALSE	Ergebnis: Die Funktion checkIfHit() wurde ausgeführt und die Meldung "- ==> Schuss ins Wasser" wird ausgegeben	-	-	-
[TC-60.040]	Dem User wird der Text "0 ==> Eigenes, ungetroffenes Schiff" angezeigt	PC: Funktion checkIfHit() ist implementiert und funktionsfähig	Task: Funktion checkIfHit() aufrufen und auf TRUE setzen	TRUE	Ergebnis: Die Funktion checkIfHit() wurde ausgeführt und die Meldung "0 ==> Eigenes, ungetroffenes Schiff" wird ausgegeben	-	-	-
[TC-60.050]	Dem User wird der Text "~ ==> Leeres Feld (eigenes Spielfeld)" angezeigt	PC: Funktion checkIfSunk() ist implementiert und funktionsfähig	Task: Funktion checkIfSunk() aufrufen und auf TRUE setzen	TRUE	Ergebnis: Die Funktion checkIfHit() wurde ausgeführt und die Meldung "~ ==> Leeres Feld (eigenes Spielfeld)" wird ausgegeben	-	-	-
[TC-60.060]	Dem User wird der Text "~ ==> Feld noch unbekannt (gegnerisches Spielfeld)" angezeigt	PC: Funktion checkIfHit() ist implementiert und funktionsfähig	Task: Funktion checkIfHit() aufrufen und auf FALSE setzen	FALSE	Ergebnis: Die Funktion checkIfHit() wurde ausgeführt und die Meldung "~ ==> Feld noch unbekannt (gegnerisches Spielfeld)" wird ausgegeben	-	-	-

Git Log

```
* commit 589e0cc3460afdfc58a6f732cee76ed2d2b4cbc2 (HEAD -> main, origin/organisational, origin/main, origin/development, origin/HEAD, organisational, development)
Merge: c90df00 ba95f1a
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Sat Nov 6 19:50:24 2021 +0100

    Merge remote-tracking branch 'origin/organisational'

    # Conflicts:
    #   Product Description/Testcases.md

* commit ba95f1ad66a8f3100092eb1515be86c6ab5f1a27
Merge: 1b6270a c191573
Author: Adrianew <adriane.wuerfl@gmx.at>
Date: Sat Nov 6 19:36:07 2021 +0100

    Merge branch 'organisational' of https://github.com/flyingcodeman/TM22_SoftwareEngineering_Gruppe2 into organisational

* commit c1915732647c1dbf1e23473f77e9378902b9b607
Author: MD <90214073+acheron084@users.noreply.github.com>
Date: Sat Nov 6 19:35:41 2021 +0100

    screenshot ship sunk

    screenshot ship sunk

* commit 1b6270a4ee265894145ed6f8d875b5860ac21087
Author: Adrianew <adriane.wuerfl@gmx.at>
Date: Sat Nov 6 19:36:01 2021 +0100

    worked on the final Abgabe

* commit 5ffaedbed79df6768f6fac41c3a8f8e336141682
Author: MD <90214073+acheron084@users.noreply.github.com>
Date: Sat Nov 6 15:31:33 2021 +0100

    Screenshots query Names

    Screenshots query Names P1 and P2

* commit b17044a0786b36584fddbcecf81dec571c4bd1c7
Author: MD <90214073+acheron084@users.noreply.github.com>
Date: Sat Nov 6 15:28:52 2021 +0100

    Screenshot

    Screenshot Game Rules

* commit cca6d72f5c0d21acbcdfaaad5f43b15cf824bad3
Author: MD <90214073+acheron084@users.noreply.github.com>
Date: Sat Nov 6 15:19:05 2021 +0100

    Screenshots

    Screenshots vom Spiel und Ingame Funktionalitäten

* commit b9677f6a4623471e7fd540ac4c230f2f0a29fd3c
Author: Adrianew <adriane.wuerfl@gmx.at>
Date: Sat Nov 6 12:20:05 2021 +0100

    Creation of powerpoint for the presentation

* commit 1370620dc1cc7515162f6d905be35bd59d84be5b
Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Fri Nov 5 18:15:06 2021 +0100

    Added points to Lessons learned

* commit ab8665e28914b7f9cd6a16355d1c6a4f5a8b3df7
Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Fri Nov 5 18:07:54 2021 +0100
```

Added points to Lessons learned

* **commit** 0fd90d4d307fc9a2578f000f3fc4e4365d9902bc
 Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Nov 5 17:54:42 2021 +0100

Added points to Lessons learned

* **commit** 483eafda6f4d4c20beb4cbb207f54fb6bc8fcbd9
 Author: Adrianew <adriane.wuerfl@gmx.at>
 Date: Fri Nov 5 17:29:03 2021 +0100

Besprechung Abgabe und Präsentation

* **commit** 2167e6c8a40949061e0100afce424096790aed1e
 Author: Adrianew <adriane.wuerfl@gmx.at>
 Date: Fri Nov 5 09:13:33 2021 +0100

Update Abgabe Vorbereitungen

* **commit** 5dd25b0dcfcf459655766d80503ad7ec8f8d450c
 Author: Adrianew <adriane.wuerfl@gmx.at>
 Date: Sat Oct 30 11:44:34 2021 +0200

Updated Abgabe_Organisation.md

* **commit** 614ef7a93fc550e4f5e302fa3b2bb69b41425bca
 Author: Adrianew <adriane.wuerfl@gmx.at>
 Date: Sat Oct 30 11:26:18 2021 +0200

Started working on the final Abgabe

* **commit** b061301cde6e7ca144924945067d89dd80544ac1
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 20:51:15 2021 +0200

TC 54 abgeschlossen - Dino

* **commit** 6317b9341f63ed9cb0606e7210b966d93ef7964c
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 20:12:01 2021 +0200

TC bearbeitet - Dino

* **commit** aec4361949223bb235dd6a834ea2410c56927b80
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 20:01:32 2021 +0200

TC 52 fertiggestellt - Dino

* **commit** 010510cf7f329f415d8cfafc4d9516eb9014c170
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 19:55:49 2021 +0200

TC 50 fertiggestellt - Dino

* **commit** 08cc28dd2b0671c356e3349105ea5af9d60ec4a9
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 19:40:15 2021 +0200

TC 44: fertiggestellt - Dino

* **commit** 3406f20f6d312c44cb2426976d63cb76c78c11be
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 19:34:41 2021 +0200

TC 44: TC 44-0.30 kommentiert, dass dieser nicht relevant ist, da er von 44-0.20 abgedeckt wird - Dino

* **commit** e20006fa3400028e32fa111045b055431bc30659
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 19:04:26 2021 +0200

TC 32.010 bearbeitet - Dino

```

* commit 2b1d1a2a1e0a056e0b9ba59073ae83ae39be3061
  Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
  Date:   Fri Oct 22 19:03:51 2021 +0200

    TC 44.030 bearbeitet - Dino

* commit faa6a13f6db2f05c0fa404e31e14c4a7105233e7
  Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
  Date:   Fri Oct 22 19:01:52 2021 +0200

    TC 44.030 bearbeitet - Dino

* commit 0855c349b638b3aa7e4aa140eb8bf23ad06dccd1
  Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
  Date:   Fri Oct 22 18:55:42 2021 +0200

    TC 60.010 bearbeitet - Dino

* commit 8b65190da5beec142657dbe4deb485eccb1cbe1a
  Merge: 8de32b9 05a68ff
  Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
  Date:   Fri Oct 22 18:52:54 2021 +0200

    Merge remote-tracking branch 'origin/organisational' into organisational

* commit 05a68ff334c6d6b60404a1d698f5836ccfe12a45
  Merge: f8130ba 3de12c0
  Author: acheron084 <mario.dangl@stud.fh-campuswien.ac.at>
  Date:   Fri Oct 22 18:51:57 2021 +0200

    Merge remote-tracking branch 'origin/organisational' into organisational

* commit f8130ba9184c7e9dba811159d938f5e50b7d061f
  Author: acheron084 <mario.dangl@stud.fh-campuswien.ac.at>
  Date:   Fri Oct 22 18:51:47 2021 +0200

    Changes in Testcases.md
    ( Formulierung Testcase für TSV-38 : TC-38)
    , Mario

* commit 8de32b9ef7a0f2836c16a662b4287118cc357741
  Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
  Date:   Fri Oct 22 18:52:11 2021 +0200

    TC 56.010 bearbeitet - Dino

* commit 3de12c0c3015a46ea14d64d3ea4372044e968569
  Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
  Date:   Fri Oct 22 18:51:14 2021 +0200

    TC 54.020 bearbeitet - Dino

* commit 0b15a4ff841e23d51acd08519d799172f83ae1ff
  Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
  Date:   Fri Oct 22 18:50:37 2021 +0200

    TC 54.030 bearbeitet - Dino

* commit 59c95156436cfad9155cee268ab348fd8aa51585
  Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
  Date:   Fri Oct 22 18:50:03 2021 +0200

    TC 50.010 bearbeitet - Dino

* commit 4477bb382524d09e4385ef4889943afcb8f54084
  Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
  Date:   Fri Oct 22 18:48:44 2021 +0200

    TC 50.020 bearbeitet - Dino

* commit ddeb970063a056b8bd0a09aed416735c5fac5cce
  Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>

```

Date: Fri Oct 22 18:47:49 2021 +0200

TC 50.010 bearbeitet - Dino

* [commit d84c4cebb5fdd1879e0eed8c7bb7b885f0723301](#)
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 18:46:40 2021 +0200

TC 49.030 bearbeitet - Dino

* [commit 37858eb2a08c1f62ec4f26b06951196639994580](#)
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 18:46:02 2021 +0200

TC 49.020 bearbeitet - Dino

* [commit 9c157c493d85f65277d7c066a984fc73ea829a3c](#)
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 18:44:10 2021 +0200

TC 49.010 bearbeitet - Dino

* [commit 43e3880690a2b36e39c2c73c526df115befb9fd6](#)
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 18:42:44 2021 +0200

TC 49.010 bearbeitet - Dino

* [commit c33a3066ff85663387567042d8458dbbf6ac3b6c](#)
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 18:39:02 2021 +0200

TC 45.010 bearbeitet - Dino

* [commit 4c1a2949a2d05ce326858fa6fb378797c5bfefd9](#)
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 18:37:58 2021 +0200

TC 43.030 bearbeitet - Dino

* [commit f863b28fa10367e5431e1a3bad07c011205bf593](#)
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 18:35:48 2021 +0200

TC 42.010 bearbeitet - Dino

* [commit d1e947496bc26b9a2cd3463669d5659d6a48db8f](#)
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 18:34:40 2021 +0200

TC 40.100 bearbeitet - Dino

* [commit 03cec5f03952a61160afb57f48eb4d4e671314c4](#)
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 18:32:24 2021 +0200

TC 40.100 bearbeitet - Dino

* [commit 7671b58fe59071ede54cce417b43f63c8d550841](#)
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 18:30:15 2021 +0200

TC 40.090 bearbeitet - Dino

* [commit 77cabb79b691daae49035030b949fe92ec3931fb](#)
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 18:27:10 2021 +0200

TC 40.080 bearbeitet - Dino

* [commit bc4fa9c96ffd672f67ddc87c3ee752441c79d21b](#)
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 18:26:11 2021 +0200

TC 40.070 bearbeitet - Dino

```

*   commit 3aaa56ed5de9657c428166d922f3edf4c35da576
    Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
    Date:   Fri Oct 22 18:25:09 2021 +0200

        TC 40.060 bearbeitet - Dino

*   commit fa16679956000e01bf51a4769ccf59df713ecea1
    Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
    Date:   Fri Oct 22 18:23:09 2021 +0200

        TC 40.050 bearbeitet - Dino

*   commit 99a30c5b47f9f6dde2be925651dd1330ec60675a
    Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
    Date:   Fri Oct 22 18:20:50 2021 +0200

        TC 40.040 bearbeitet - Dino

*   commit 420f1c11b5249cf70dd5e778d698f5b7bd924baf
    Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
    Date:   Fri Oct 22 18:18:30 2021 +0200

        TC 40.030 bearbeitet - Dino

*   commit 23732d1d5c1d1cd98c15ac0c7822478fc3f6db90
    Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
    Date:   Fri Oct 22 18:17:22 2021 +0200

        TC 40.020 bearbeitet - Dino

*   commit da91d7a5a1b860c458fa47cd03537723cd5ce369
    Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
    Date:   Fri Oct 22 18:15:50 2021 +0200

        TC 40.010 bearbeitet - Dino

*   commit 120226b453da590767275dbdef70c20894975521
    Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
    Date:   Fri Oct 22 18:11:57 2021 +0200

        TC 39.030 bearbeitet - Dino

*   commit a1c88cb159de0e52c9f9924e798ed6f7dd5ae110
    Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
    Date:   Fri Oct 22 18:08:45 2021 +0200

        TC-39.020 bearbeitet- Dino

*   commit 6bdf85fdd0c9b55c9d9ded7f6fd64b45e6c3b148
    Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
    Date:   Fri Oct 22 18:08:32 2021 +0200

        TC-39.020 bearbeitet- Dino

*   commit deb10f11bd40639dfee1033df58210fdfa28f546
    Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
    Date:   Fri Oct 22 18:07:30 2021 +0200

        TC-39.010 bearbeitet- Dino

*   commit 2c18da47b5e852174ff0c3f8bb63b3b56c313a3f
    Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
    Date:   Fri Oct 22 18:05:18 2021 +0200

        TC-32.080 bearbeitet- Dino

*   commit 92ee9218fff5056e041e2442467077a2b8b96bd7
    Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
    Date:   Fri Oct 22 18:04:56 2021 +0200

        TC-32.060 bearbeitet- Dino

*   commit af58e894d443a25e4c914cd60fd0cd71e711465e
    Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>

```


Date: Fri Oct 22 17:59:13 2021 +0200

TC-32.050 bearbeitet- Dino

* commit 4a2813e95ab1576719916277ecb9c647f1f9dddc
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 17:56:52 2021 +0200

TC-32.040 bearbeitet- Dino

* commit d78c0e5b22b1243a5d0ed72066396b69f4bc24df
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 17:54:29 2021 +0200

TC-32.030 bearbeitet- Dino

* commit e7a9e57226bbc6f24d6e4b04c774f319c7356fa4
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 17:51:03 2021 +0200

TC-32.020 - Dino

* commit 0b65094a81fe28e2b0068846e1bafdf0f70cf99f1
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 17:50:38 2021 +0200

TC-32.010 - Dino

* commit a07da2b7c9a4cbfd99fe5251f463f2a854c2ddc5
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 17:46:52 2021 +0200

TC-36.060 - Dino

* commit cad44ff98bacf6fb27247ce45d4092b252e2ad5a
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 17:45:17 2021 +0200

TC-36.010 - Dino

* commit c2e41e371660ccdb61560ee79a34beec38968f26
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 17:39:48 2021 +0200

TC-57.010 - Dino

* commit 6bce8fe5eb34315376a1587195001d98051759c8
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 17:38:14 2021 +0200

TC-36.001 - Dino

* commit 20a4f51b0bbd26fc83c032bb6b31c246885e726c
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 17:37:41 2021 +0200

TC-36.020 - Dino

* commit 90c60a632d68d893f515b1e3eeaa8e6337c81078
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 17:36:35 2021 +0200

TC-36.010 - Dino

* commit fabac691dba1cf233cdb18a4be5421fe9f85e994
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 17:32:29 2021 +0200

TSV-33 - Dino

* commit 593ab055e199a11cdf8fbc061431a47d6d29bd79
 Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
 Date: Fri Oct 22 17:29:54 2021 +0200

TSV-32 - Dino

```

* commit cb4b8714d58606d302f7344c0a713403caebd819
   Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
   Date:   Mon Oct 18 20:36:44 2021 +0200

       Testcases bearbeitet - Dino

* commit 99cc59813abf727664510fc5ab20efec7937044c
   Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
   Date:   Mon Oct 18 20:23:25 2021 +0200

       Testcases bearbeitet - Dino

*   commit ce25def34b86977f04b22ff486f896a1250f778d
   \  Merge: 158deb9 18cf7a2
   \  Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
   \  Date:   Mon Oct 18 20:20:42 2021 +0200

       Merge pull request #61 from flyingcodeman/main

       Changes from mario

*   commit 158deb9db8cc1e8d4035e8aecabf9b3f9b597fdd
   \  Merge: 643a163 0e89c70
   \  Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
   \  Date:   Mon Oct 18 20:00:27 2021 +0200

       Merge pull request #59 from flyingcodeman/main

       Sprint 2 end - Sprint 3 start

*   commit c90df00d2b4ce30a2f8b28b6bc1022fb1b905a93
   \  Merge: ae0897d f18106b
   \  Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
   \  Date:   Sat Nov 6 19:42:37 2021 +0100

       Merge remote-tracking branch 'origin/development'

*   commit f18106ba7c2efe49f373a2cf199c270c3c523e7a
   \  Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
   \  Date:   Sat Nov 6 19:40:39 2021 +0100

       Removed ToDo

*   commit 0258f1c11cdaaa4d4514693134383d04172a4567
   \  Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
   \  Date:   Sat Nov 6 19:40:24 2021 +0100

       Removed not needed spaces

*   commit f8ac9ecf8f9ac547e962c8a6c747fc7b21a4f8ef
   \  Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
   \  Date:   Sat Nov 6 18:35:03 2021 +0100

       Refactored: Moved checks for Ship- and Fleetsunk from Shot.java
and implemented method setShipSunk from Player.java

*   commit 048ae8364dea5e2cc8a3cbffbc41b1768701c16
   \  Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
   \  Date:   Sat Nov 6 18:34:07 2021 +0100

       Added method setShipsunk

*   commit 0e34ec47282c5ae8e44467524f04202df6e560a4
   \  Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
   \  Date:   Sat Nov 6 18:33:40 2021 +0100

       Refactoring: Moved checkIfShipSunk and checkIfFleetsunk to Game-
Logic.java

```

```

*
ply.github.com> commit 4d3ace7b65dd9f325ef51e8e0aa07a768079205e
Merge: cc97eea 57c2fee
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Sat Nov 6 17:50:13 2021 +0100

Merge remote-tracking branch 'origin/development' into develop-
ment

*
ply.github.com> commit 57c2fee2945f6c374c9b6f7d0d81c4dac85bdb2b
Merge: c542d17 54002e7
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Sat Nov 6 16:51:20 2021 +0100

Merge pull request #63 from flyingcodeman/TSV_50_Vera_Test-
case_Doku_fix

Added TC for TSV_50 for Vera

*
ply.github.com> commit 54002e742cbbd80cc584d80c6ba38b5dab10acba
(origin/TSV_50_Vera_Testcase_Doku_fix, TSV_50_Vera_Testcase_Doku_fix)
Author: Adrianew <adriane.wuerfl@gmx.at>
Date: Sat Nov 6 16:39:18 2021 +0100

Added TC for TSV_50 for Vera

*
ply.github.com> commit c542d17c1de55e03707dd3d2ecf64eccee110f08
Merge: daf4f05 6512337
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Sat Nov 6 16:49:37 2021 +0100

Merge pull request #65 from flyingcodeman/TSV-52_SimonK

Added fully functional testcase

*
ply.github.com> commit 6512337c6d4cfb73805cb2831bf9e546070b7c4a
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Sat Nov 6 16:47:28 2021 +0100

Added fully functional testcase

*
ply.github.com> commit daf4f05a3130b05b3b722cc478d085a516399e10
Merge: 21ecf9a ea458d1
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Sat Nov 6 16:49:10 2021 +0100

Merge pull request #64 from flyingcodeman/TSV-44_SimonK

Added fully functional testcase

*
monk)
ply.github.com> commit ea458d10c335a79bfd60f683992065a60914dff5 (origin/TSV-44_Si-
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Sat Nov 6 16:07:59 2021 +0100

Added fully functional testcase

*
ply.github.com> commit cc97eea29c7a470b6fed5f54e78c506012b6e535
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Sat Nov 6 17:50:03 2021 +0100

Deleted not relevant Testcase

*
ply.github.com> commit e97c1e3781d3b52ebfd48c728719a91fe63b4d0e
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Sat Nov 6 17:49:53 2021 +0100

```

```

Updated testcase
*
commit ae0897d524e75d9ad2b89f02808f9ee688f250e4
Merge: 18cf7a2 4bebabbb
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Sat Nov 6 16:50:16 2021 +0100

Merge pull request #66 from flyingcodeman/TSV-50_SimonK

Tsv 50 simon k

*
commit 4bebabbc0b5189a8ef46a860473b8375635bed0e (origin/TSV-50_SimonK)
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Sat Nov 6 16:32:57 2021 +0100

Added fully functional testcase

*
commit 21ecf9ad62961b1afb07d816fbd9c1979795f1f18
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Sat Nov 6 16:05:55 2021 +0100

removed not needed spaces

*
commit a2c40823cf40fe18e19522c8504e20a5eb174e45
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Sat Nov 6 16:05:41 2021 +0100

Added info about standard fleet creation

*
commit 2efc18b67f13023935f1e3bf1f4aa21bd2f7ef3c
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Fri Nov 5 11:11:49 2021 +0100

Refactoring: Removed GameStructure

*
commit 3895127dd547ae047fe6ef58fbfeed8c6349c238
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Fri Nov 5 11:11:09 2021 +0100

Refactoring: Moved main from GameLogic to MCP

*
commit 66552a649fdad97beae54430cff41418b77b4caa
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Fri Nov 5 10:59:05 2021 +0100

Adjusted console output

*
commit 89df638488b64199bb43a7ecc9de5fd37a7b035e
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Fri Nov 5 10:58:40 2021 +0100

Refactored: Removed not needed spaces and methods adjusted to new
objects and parameters from other classes

*
commit a5c2b8365616bb781231559126a71802ea5b4d3a
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Fri Nov 5 10:58:32 2021 +0100

Refactored: Removed not needed spaces and methods adjusted to new
objects and parameters from other classes

*
commit 4b39c379538d7a3cab0b761026d86d2f90c46d9b
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Fri Nov 5 10:58:19 2021 +0100

Refactored: Removed not needed spaces and methods adjusted to new
objects and parameters from other classes

*
commit 0196a71c61f786fdab527a6e5cb1cd3a6102d065
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Fri Nov 5 10:53:49 2021 +0100

```

```

Refactored: Removed not needed spaces and methods adjusted to new
objects and parameters from other classes
*   commit 84bd671bfe6c9bbdba933127d5beabcf954316d5
    Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
    Date:   Fri Nov 5 10:52:34 2021 +0100

Refactored: Removed not needed spaces, removed if/else and replaced
with HashMap!
*   commit 83ca3afb2f02ff4829ccbe5f31241d46831c686a
    Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
    Date:   Fri Nov 5 09:11:50 2021 +0100

Refactored: Removed not needed spaces and set createStandardFleet
*   commit 42b9c4b3146311ccb4eee6de869919c4cfeabf78
    Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
    Date:   Fri Nov 5 09:11:15 2021 +0100

Refactored: Removed not needed spaces
*   commit f0b317a95c8c36e9ef7e1e0a5ad587b14d26f986
    Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
    Date:   Thu Nov 4 23:53:21 2021 +0100

Refactored and console outputs cleaned for presentation
*   commit a922e5d9abaf53e4056e3fe3480096f3f8857d7a
    Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
    Date:   Fri Oct 22 17:50:22 2021 +0200

Deleted duplicate file FieldTest.java
*   commit 20efef951c21b79c0f9f3114ad4d76db86fcaedf
    Merge: 8a93769 7101968
    Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
    Date:   Tue Oct 19 15:53:02 2021 +0200

Merge pull request #62 from flyingcodeman/TSV_60_AW

Tsv 60 aw
*   commit 71019683887f48eeffd757a3676db40943e8326f
    Author: Adrianew <adriane.wuerfl@gmx.at>
    Date:   Tue Oct 19 15:28:09 2021 +0200

Implemented TSV 60 into printingGameRules
*   commit fc040b50134a2c393aeb3e1fb0586b4af973b294
    Author: Adrianew <adriane.wuerfl@gmx.at>
    Date:   Mon Oct 18 20:36:35 2021 +0200

Implemented TSV 60 into method printingGameLogic
*   commit 8a93769dea8947cd24f396bf6576bea71f9fa3bc
    Merge: be98165 18cf7a2
    Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
    Date:   Mon Oct 18 20:20:14 2021 +0200

Merge pull request #60 from flyingcodeman/main

Changes from mario
*   commit 18cf7a2787ff31e0853817b68a7e5ea6e7daf897
    Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
    Date:   Mon Oct 18 20:19:12 2021 +0200

Changes from mario
*   commit be981657d2e6fe5acaa181d554d1c3c28cf128a0
    Merge: d7dd0a5 0e89c70
    Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>

```

```

/ /
Date: Mon Oct 18 19:59:40 2021 +0200
Merge pull request #58 from flyingcodeman/main
Sprint 2 end - Sprint 3 start
*
commit 0e89c706e1b3b581d46142ad9c9121c5e5fcfa47
Merge: 809bb94 fd73abe
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Mon Oct 18 19:49:02 2021 +0200
Merge pull request #57 from flyingcodeman/TSV-00_DinoG
Tsv 00 dino g
*
commit fd73abe26c490a021bc0eb5e77de3352d81eb743
Merge: dbccd7a f9efd66
Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Mon Oct 18 19:47:12 2021 +0200
Merge remote-tracking branch 'origin/main' into main
# Conflicts:
# Product Description/Testcases.md
*
commit dbccd7ab5d8cc677a0a7a35758617b99a9cfdccd
Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Sun Oct 17 19:29:54 2021 +0200
Alle DODs in Testcases eingefügt und für Implementierung vorberei-
tet - Dino
*
commit 57a3275faa0f36d9f50eb235fa4cd13f23e1eb19
Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Fri Oct 15 22:37:12 2021 +0200
Testcase TC-56 - Dino
*
commit 809bb94274f3b178c317f13728ed6036d90506e1
Merge: f9efd66 1f0c1bf
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Mon Oct 18 19:48:23 2021 +0200
Merge pull request #56 from flyingcode-
man/Dan_Please_merge_me_now
ToDo double print out done
*
commit 1f0c1bf506aa6b3b44802b25f02c3d3b40bf60ba
Author: danie <daniel.gasser1@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Mon Oct 18 19:45:04 2021 +0200
ToDo double print out done
Deleten unnecessacary print out
*
commit f9efd66cecc3cb9e610249f35a4cfa0c32b92bf5
Merge: df1e82c d7dd0a5
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Mon Oct 18 17:37:30 2021 +0200
Merge pull request #55 from flyingcodeman/development
Development
*
commit d7dd0a5ff3a2a9953155ddfd5dd1f929196fbd5
Merge: 9318f12 54d54de
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Mon Oct 18 17:36:10 2021 +0200
Merge pull request #54 from flyingcodeman/Moser_Testing

```

```

Moser testing
*
commit 54d54de5d5db76e5cb23085590c4f2217c67a043
Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Sun Oct 17 20:58:14 2021 +0200

    Changed position for welcome rules

*
commit 408c3ddddae3af6e8b403f3104785dbaa91fbee8
Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Sun Oct 17 19:13:13 2021 +0200

    Changes in ShootStatusTest , still not running

*
commit 4318acd8a77ea11a30a5d102bdf2ef19c6660552
Author: Chris_Mos <90210749+MosChri@users.noreply.github.com>
Date: Sun Oct 17 18:46:55 2021 +0200

    Update ShootStatusTest.java

*
commit 6b8ad403e9716cb6271d135338cdc0ffa39e3869
Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Sun Oct 17 18:45:27 2021 +0200

    Added Test Cases for ShootStatusTest

    Error in requesting state (hit, reload,...)

    tbd

*
commit 9318f128fad8501e99e5c492fb58334aa58fdcfb
Merge: 754fce0 6ae5c0c
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Mon Oct 18 17:35:39 2021 +0200

    Merge branch 'Moser_Testing' into development

    # Conflicts:
    #   src/main/java/at/ac/fhcampuswien/core/Ship.java

*
commit 6ae5c0ca985b4586173c3e5c6010f501cb85ffd7
Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Fri Oct 15 18:59:58 2021 +0200

    Added Test Cases for Translation of Coordinates
    Tested from A to I --> Good cases --> OK!
    Testet 'K' for bad case --> OK!

*
commit 8756503a80709fd926a4ee52c962da33074d83e1
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Fri Oct 15 16:31:32 2021 +0200

    Updated Ship-constructor for valid Testcase

*
commit 3471719e85eec45f84449f1bb421a63ee9a41289
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Fri Oct 15 16:30:20 2021 +0200

    Updated generateShip_createOneShipSizeEleven to check if there's
    an IllegalArgumentException

*
commit 7ce051652491d2e822a9106f3d252cd81f4d68cc
Author: Chris <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Tue Oct 12 08:59:00 2021 +0200

    Added test cases for shipfactory

*
commit 754fce010ef24a484d1f8a71bd95132f662c701d
Merge: 582cbb9 1ed42cc
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Sun Oct 17 22:03:35 2021 +0200

```



```

Merge pull request #52 from flyingcodeman/TSV-51_SimonK
Implementation of TC-49 & -51
*
commit 1ed42cc3da1366dbae1d31d4f13c2cce6fd35b18
ply.github.com> Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Sun Oct 17 22:02:08 2021 +0200
Implementation of TC-49 & -51
*
commit 582cbb97293629544bf2aed4d38107e7e493dcee
ply.github.com> Merge: 42654ff 2c52228
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Sun Oct 17 21:21:57 2021 +0200
Merge pull request #51 from flyingcodeman/TSV-47_SimonK
Implementation of TC-47
*
commit 2c52228ffc67d275bce5dd44c10d60abeeaff04c
ply.github.com> Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Sun Oct 17 21:21:08 2021 +0200
Implementation of TC-47
*
commit 42654ff04393dcccc390949633a1522b125b6cd1
ply.github.com> Merge: b75d431 161c079
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Sun Oct 17 21:17:45 2021 +0200
Merge pull request #50 from flyingcodeman/TSV-45_SimonK
Implementation of TC-45
*
commit 161c07982a92edd5a9e359770e8ba9c654156d5d
ply.github.com> Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Sun Oct 17 21:17:03 2021 +0200
Implementation of TC-45
*
commit b75d431139b7d9798f3b39646f8cbcc464fa7464
ply.github.com> Merge: b5b34b3 7a63814
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Sun Oct 17 21:10:59 2021 +0200
Merge pull request #49 from flyingcodeman/TSV-59_SimonK
Implementation of TC-59
*
commit 7a638142c25d27b46989345b736f7c178dbdbff4
ply.github.com> Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Sun Oct 17 21:10:09 2021 +0200
Implementation of TC-59
*
commit b5b34b3ac35dc1f442a438f4ffd2c1c5be6e751e
ply.github.com> Merge: 953ea2d 28d0cd1
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Sun Oct 17 20:57:46 2021 +0200
Merge pull request #48 from flyingcodeman/TSV-56_SimonK
Implementation of TC-56
*
commit 28d0cd149dd6e41f118d5da5049cc0a22e6c5ac6

```



```

ply.github.com> Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Sun Oct 17 20:54:39 2021 +0200
    Implementation of TC-56
*
commit 953ea2d65eb880c70aa5f40af3abc297095892ba
Merge: f395fbd 403d848
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Sun Oct 17 19:23:05 2021 +0200
    Merge pull request #46 from flyingcodeman/TSV-39_SimonK
    Implementation of TC-39
*
commit 403d8488caca1227ef2f594754456afafeb9df87
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Sun Oct 17 19:20:06 2021 +0200
    Implementation of TC-39
*
commit f395fbd0bd8acb37514f741e718cf7af4f397ffb
Merge: 37ffcda 8ba19f0
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Sun Oct 17 19:06:01 2021 +0200
    Merge pull request #45 from flyingcodeman/TSV-32_SimonK
    Tsv 32 simon k
*
commit 8ba19f026ac9427d839b99f924c73e51e8bcd5a0
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Sun Oct 17 18:56:14 2021 +0200
    Implementation of TC-32
*
commit 18942fb1c0755a458b36d895fb35dbe6b97f9f69
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Sun Oct 17 18:44:10 2021 +0200
    Implementation of TC-32
*
commit 37ffcda6679746b7c40739d5491b8e85b2985a3a
Merge: efe1aa4 5becb1c
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Sun Oct 17 18:28:51 2021 +0200
    Merge pull request #44 from flyingcodeman/TSV-40_SimonK
    Tsv 40 simon k
*
commit 5becb1c2f46875501cd45f27ceee73b309e9ab45
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Sun Oct 17 18:09:26 2021 +0200
    TBC Implementation of 40.02 & 40.08
*
commit 664f54fe584442b1cfe4395093288a087b2edaea
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Sun Oct 17 18:00:54 2021 +0200
    Added TC-40.01 / printFieldSetTest
*
commit 7f13648165d0b140af8ae751b085531b2a11a66a
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Sun Oct 17 17:49:23 2021 +0200

```

```

    Added TC-40 / printFieldSetTest
*   commit efe1aa46c76979e05ca1aead985499888b3c0b98
ply.github.com> Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Sun Oct 17 10:52:01 2021 +0200
    Small test changes
*   commit 4ee262b034fe5d599e8b4cff0a05f14cb4492aa3
ply.github.com> Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Sun Oct 17 10:51:41 2021 +0200
    Added Testcase 42
*   commit a389934bf62ba109cfad003694e3e1a64df9141f
ply.github.com> Merge: 795c2b1 f999aa9
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Sat Oct 16 22:12:03 2021 +0200
    Merge pull request #43 from flyingcodeman/TSV-57_DinoG
    Testcase 57 implementiert - Dino
*   commit f999aa9510561b1cbe170fc6af8423779bc2b86e
ply.github.com> Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Sat Oct 16 20:36:52 2021 +0200
    Testcase 57 implementiert - Dino
*   commit 795c2b1dd392cec85b8c6ce0a1648d09446fac8b
ply.github.com> Merge: 5953c31 5233ac2
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Sat Oct 16 22:11:03 2021 +0200
    Merge pull request #42 from flyingcodeman/TSV-42_DinoG
    Testcase 42 implementiert - Dino
*   commit 5233ac2237773c9dc9bd3e444793c16e2aaccce2
ply.github.com> Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Sat Oct 16 19:27:31 2021 +0200
    Testcase 42 implementiert - Dino
*   commit 5953c311437f211db692f3e468757f8d8c22f5d8
ply.github.com> Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Sat Oct 16 19:04:01 2021 +0200
    Create pom.xml
    Added pom.xml for maven
*   commit 8983c2c02059bb0e320fd339098d57e9b6a9798d
ply.github.com> Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Fri Oct 15 16:32:29 2021 +0200
    Updated Ship-constructor for valid Testcase
*   commit 0d5caaa37bc29660bafba5ab3fe18585ddb3e5ff
ply.github.com> Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Fri Oct 15 16:04:14 2021 +0200
    Updated and fixed shoot-algorithm
*   commit ca516c285cbdfef5fd7dbbd72aee98350d31ee918
ply.github.com> Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-

```

```

Date:   Fri Oct 15 16:03:53 2021 +0200
    Added method getCharAtPositionOpponentInfoField for shoot-algo-
rithm
*
commit 75628ef8b5ce1ef6e2f2bf04782d54f65f2366e1
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date:   Fri Oct 15 16:03:23 2021 +0200
    Minimal notation changes to console outputs
*
commit 3f8ee75313fff50bbffff5c63a6107946b8f98b8
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date:   Fri Oct 15 15:10:42 2021 +0200
    Added game rules at games start
*
commit 96c7a8c158aaee709ac814a7b58daacd07ddb7ad
Merge: 52286e1 07c3907
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date:   Fri Oct 15 14:54:42 2021 +0200
    Merge remote-tracking branch 'origin/TSV56-Moser' into develop-
ment
# Conflicts:
#   src/main/java/at/ac/fhcampuswien/gui/GameLogic.java
*
commit 07c39077f1e96b7d2eebf9c9f5403ee94a0c0567
Author: Chris <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Thu Oct 14 09:30:26 2021 +0200
    Added more gaming rules
*
commit fd445bb75b9774bf5086db46720804d642c5ff34
Author: Chris <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Thu Oct 14 09:23:12 2021 +0200
    Created privat void printingRules
    Added gaming rules
    Replaced sys out placeholder for rules with method printingRules
*
commit 52286e169cf5270268e9de9b162ee251048da037
Merge: f4f1695 aa37ef1
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date:   wed Oct 13 19:18:44 2021 +0200
    Merge remote-tracking branch 'origin/TSV-00_DinoG' into devel-
opment
*
commit aa37ef11421b3ebe5288394ac8da6d38c4ada82a
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date:   wed Oct 13 19:17:56 2021 +0200
    Delete pom.xml
    Not needed within merge
*
commit 6b9ea758164771bdf54f2e82f51c7fb888e8c511
Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   wed Oct 13 18:15:43 2021 +0200
    Erweiterung der DoD - Dino
*
commit f5df7ed74192c64f0d38de1edea6831f0c079286
Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   wed Oct 13 17:06:53 2021 +0200
    Erweiterung der DoD - Dino

```



```

ply.github.com> Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date:   wed Oct 13 19:14:30 2021 +0200
    Readded main to GameLogic while MCP is disabled
*
commit f1263bfebd070f4956a72b6f4fe0397ebd117353
ply.github.com> Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date:   wed Oct 13 19:14:08 2021 +0200
    Meanwhile MCP disabled
*
commit c5d6358f0e0fa1980bc4d7a125429abf1792a0e4
ply.github.com> Merge: 17e4a4e 4e31473
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date:   wed Oct 13 19:05:26 2021 +0200
    Merge branch 'Refactoring' into development
    # Conflicts:
    #   src/main/java/at/ac/fhcampuswien/gui/GameLogic.java
*
commit 4e31473a235fa634b4954a8cc110932c25281dfc
ply.github.com> Author: wolfgang Radinger-Peer <code@radinger-peer.at>
Date:   Mon Oct 11 20:39:04 2021 +0200
    Refactoring
*
commit 17e4a4ee66a88a547eec8fe4e4a5b1269dad700a
ply.github.com> Merge: 8637ac6 e72ebc9
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date:   wed Oct 13 18:20:38 2021 +0200
    Merge pull request #38 from flyingcodeman/MarioD_TSV-47
    Mario d tsv 47
*
commit e72ebc993449186333f16609dfb602784eaaa4df
ply.github.com> Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date:   wed Oct 13 18:17:19 2021 +0200
    - Successfully implemented GameOver- and GameQuit-handling
    - Added functionality to play Again
*
commit 2f82a718dbb5a8794f1f5b0028270d311b81ecb6
ply.github.com> Author: danie <daniel.gasser1@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Mon Oct 11 18:50:10 2021 +0200
    added exit routine to flowGameOver
*
commit 0bf6dbbe38c335b6afa1040c06c4fb7d259d0043
ply.github.com> Author: acheron084 <mario.dangl@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Mon Oct 11 13:18:04 2021 +0200
    Changes in FlowGameOver query "Play Again" or "Quit Game";
    changes in Main loop do while (continueGame), Mario
*
commit e216cdb9a4e1491538f809bd4cf01eccef84e375
ply.github.com> Author: acheron084 <mario.dangl@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Sun Oct 10 21:24:38 2021 +0200
    implemented in FlowGameOver query "Play Again" or "Quit Game";
    implemented in Main loop do while (gameover false), Mario
*
commit 8637ac6de30dd8cfb25301cbd16286f3e285c587
ply.github.com> Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date:   Mon Oct 11 18:58:47 2021 +0200
    Added pom.xml after Christophers shit

```



```

Updated TC-32
* commit afb29c7053099a038e6c628235636d3e4bd32596
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Sun Oct 17 18:12:36 2021 +0200

    Implemented TC-40.01

* commit 9e10a67fa772b2c1b9375a236e37507ca7f227eb
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Sun Oct 17 18:00:02 2021 +0200

    TC-40.01 implementiert

* commit 681e76b894544a5ae1101fd721b8d59ff559c63f
Author: acheron084 <mario.dangl@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Sat Oct 16 08:01:04 2021 +0200

    Changes in Testcases.md (testcase TC-47.010 and TC-47.020) , Mario

* commit dff89c8ea959044ead26013bb36b3e1f6cd48b68
Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Fri Oct 15 22:42:50 2021 +0200

    Testcase TC-57 - Dino

* commit 71c72dc076a9b02cf34cd45ab310b78feae44483
Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Fri Oct 15 22:38:07 2021 +0200

    Testcase TC-56 - Dino

* commit a49ebae0413cde8eda8a902f573b68c94e98b137
Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Fri Oct 15 21:07:02 2021 +0200

    Testcase TC-42 erledigt- Dino

* commit 1ce44fb7cee9ffed67c3474e2d0b8e2080b82442
Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Fri Oct 15 21:04:42 2021 +0200

    Testcase TC-42 - Dino

* commit fb33608c7fd5224752d226512f8303b0edb35818
Merge: f4add0 12741cd
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Mon Oct 4 21:09:46 2021 +0200

    Merge pull request #35 from flyingcodeman/organisational

    Merge version 0.9 (no test case yet)

* commit 12741cd87dec0d4b2996bed3ee352d66a0c868fd
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Mon Oct 4 21:07:54 2021 +0200

    Delete .idea directory

    Not needed on main

* commit 1945efb34c2886e5f003f10dd7145133928bcfed
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Mon Oct 4 21:05:58 2021 +0200

    Delete .gitignore

    Not needed on main

* commit accf8d23137e381cabe9e1283a611c8336367fd0
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Mon Oct 4 21:05:01 2021 +0200

    Delete compiler.xml

```



```

    Not needed on main

* commit 197a5cff9f8f2c5c863e6b997a29e1f00016f8b5
Author: VeraAdler <vera,adler@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Mon Oct 4 19:29:50 2021 +0200

    Vera Adler hat TC-42 bearbeitet

* commit 3356152ac8cd2f9b894cdeb4360b595da4bfae77
Merge: 0184a23 8145c5c
Author: VeraAdler <vera,adler@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Mon Oct 4 12:06:49 2021 +0200

    Merge remote-tracking branch 'origin/organisational' into organisational

# Conflicts:
#     Product Description/Testcases.md

* commit 8145c5c159305c4f6a547a08f9c2f56cf067fb03
Author: Chris <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Fri Oct 1 13:54:06 2021 +0200

    Corr.

* commit eecf96bd8ce00a3e38a67dc8ae80a109ccd858e8
Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Wed Sep 29 23:06:26 2021 +0200

    Testcases reviewed und organisatorisch vorbereitet, neue Testcases
verfasst - Dino

* commit 7016ccb3822b708e57888e9c1d7616d930ff4866
Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Tue Sep 28 23:19:33 2021 +0200

    Testcases reviewed und organisatorisch vorbereitet, neue Testcases
verfasst - Dino

* commit 06a0df0f5ebc9905d75478237ccb1d848bf27eff
Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Tue Sep 28 22:49:01 2021 +0200

    Testcases reviewed und organisatorisch vorbereitet, neue Testcases
verfasst - Dino

* commit 0184a2393e7f8f6e72c6b08ee65a5d02afce538e
Author: VeraAdler <vera,adler@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Mon Oct 4 12:02:44 2021 +0200

    Vera Adler hat TC-42 bearbeitet.

* commit 5d63f2a2a64e2fa5bf620783f4a3ffe1edd71769
Merge: b332083 dc3a5ce
Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Mon Sep 27 20:33:06 2021 +0200

    Merge remote-tracking branch 'origin/organisational' into organisational

* commit dc3a5ce88fb162e797d33bc4bb5a295069e02b95
Author: acheron084 <mario.dangl@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Mon Sep 27 20:31:43 2021 +0200

    Testcases weiter geschrieben, Mario

* commit b332083a633c4a03135bb2b9b54127fcad82ffda
Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Mon Sep 27 20:32:54 2021 +0200

    Testcases geschrieben - Dino

* commit 6df90d18db63666763713774f870401b967ed56c
Author: Adriane Würfl <adriane.wuerfl@gmx.at>
Date:   Mon Sep 27 18:27:06 2021 +0200

```



```

    added gamelogic.md
* commit 495395803a71f23fbb551cf082a1aaac43b5c2af
  Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
  Date:   Sun Sep 26 11:12:00 2021 +0200

    added DoD-59 TBC
    added DoD-61
* commit c18ee84a19e466ecbdb9d10ac64034636d7468fd
  Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
  Date:   Sun Sep 26 11:07:56 2021 +0200

    added DoD-58
* commit 3601ecec8889b0a44cb4fb4548f650a0f96ffffb
  Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
  Date:   Sun Sep 26 11:05:41 2021 +0200

    added DoD-57 TBC
* commit f17202d94e91c60a49afb0bd5b089c2d9de430a1
  Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
  Date:   Sun Sep 26 11:04:34 2021 +0200

    added DoD-56
* commit ac8515f50347ad8fd4725b06012a7cbbf26b1854
  Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
  Date:   Sun Sep 26 11:01:40 2021 +0200

    added DoD-55
* commit 85632f1e44db9de9f311bbf68df6cf94bbeddeb1
  Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
  Date:   Sun Sep 26 10:58:53 2021 +0200

    added DoD-53 TBC
    added DoD-54
* commit 8481eb678e4c8d55889b838e6700407f3ffb047e
  Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
  Date:   Sun Sep 26 10:55:04 2021 +0200

    added DoD-46
* commit de17c55ed90377418848a235db3d7937c7448769
  Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
  Date:   Sun Sep 26 10:49:42 2021 +0200

    added DoD-43
* commit 78fafdaade19352887372f3a7eec33846f49623e
  Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
  Date:   Sun Sep 26 10:43:57 2021 +0200

    added DoD-41
* commit 68e4891b007db39f1fc171e0cf18a9ea9bc6df15
  Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
  Date:   Sun Sep 26 09:41:19 2021 +0200

    added DoD-38
* commit f0aee8659134f56bc597fb727963f88365ea169d
  Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
  Date:   Sun Sep 26 09:38:28 2021 +0200

    added DoD-37
* commit 0622026bf63b48ab201c6df08132e55dd7db98b5
  Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
  Date:   Sun Sep 26 09:27:03 2021 +0200

```

```

    added DoD-35
* commit 26b1a7a553ca5f34c3960f3c523c5ac0139256ca
Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Sun Sep 26 09:19:32 2021 +0200

    added DoD-33
* commit 1d24477cb40acc88faacca06edcbc30b5d95b185
Author: Adriane Würfl <adriane.wuerfl@gmx.at>
Date:   Sat Sep 25 20:48:07 2021 +0200

    updated git ignore
* commit 8c09013c9a583e67224255135af7e5b817a129c6
Author: acheron084 <mario.dangl@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Sat Sep 25 18:46:25 2021 +0200

    Testcases weiter geschrieben, Mario
* commit 5bf3c56d64b6409a8cb9b174e1dca6d7bddd3740
Merge: d3e736f ffc0e25
Author: acheron084 <mario.dangl@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Sat Sep 25 17:59:28 2021 +0200

    Merge remote-tracking branch 'origin/organisational' into organisational
* commit ffc0e251a955c1f8d69562b991761b42a60776a2
Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Sat Sep 25 17:56:49 2021 +0200

    In Klassen.xls Klasse Test und 2 Funktionen hinzugefügt - Dino
* commit 6d9f4cef614e677ae777516d3b67b953bd589d35
Merge: 296bfa2 9c13586
Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Sat Sep 25 17:39:56 2021 +0200

    Merge branch 'organisational' of https://github.com/flyingcodeman/TM22_SoftwareEngineering_Gruppe2 into organisational
* commit 296bfa2de6711ac3dba4e3fb51efa354f82b4933
Author: dinoganic <dino.ganic@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Sat Sep 25 17:36:53 2021 +0200

    In Klassen.xls Funktion printFleet hinzugefügt - Dino
* commit d3e736f5b22abb97fbb8b9ed1117a9bd29c78b2c
Author: acheron084 <mario.dangl@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Sat Sep 25 17:59:18 2021 +0200

    Testcases weiter geschrieben, Mario und Dino
* commit 9c135865fd069d2f2631952590dfc95b5fedc6c0
Merge: 517350e ef0717a
Author: acheron084 <mario.dangl@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Sat Sep 25 17:21:21 2021 +0200

    Merge remote-tracking branch 'origin/organisational' into organisational
* commit 517350e54c9d07b978bb079d46b0a36bdadda50f
Author: acheron084 <mario.dangl@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Sat Sep 25 17:21:01 2021 +0200

    Die ersten Testcases geschrieben, Mario und Dino
* commit f4add0c1d30f295a3d0bcc9b17664c986d95835
Merge: fb029e8 e591e36
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date:   Mon Oct 4 21:02:21 2021 +0200

    Merge pull request #33 from flyingcodeman/development

```

```

Development
*
ply.github.com> commit e591e3681193be0e194f086da4367e00bd06b5a5
Merge: 616e764 601a096
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Mon Oct 4 20:58:25 2021 +0200

Merge pull request #32 from flyingcodeman/Abbabe1_Moser

Abbabe1 moser

*
ply.github.com> commit 601a096064943a918c8f80e9539c4bbbd062cc1a
Author: Chris_Mos <90210749+MosChri@users.noreply.github.com>
Date: Mon Oct 4 20:43:55 2021 +0200

Added Pic

*
ply.github.com> commit 37d638d3da60515d2b1db965d743a6c3d2cb8a92
Author: Chris_Mos <90210749+MosChri@users.noreply.github.com>
Date: Mon Oct 4 20:30:31 2021 +0200

Created Abgabe 1

*
ply.github.com> commit 616e764a518bce19b1bfd5b57fb5c3beed91c291
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Mon Oct 4 20:56:49 2021 +0200

Small update in console outputs

*
ply.github.com> commit 053256c636fdea026d7c9b411c5a982a8399cb94
Merge: 4e739d2 1131240
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Mon Oct 4 20:49:53 2021 +0200

Merge remote-tracking branch 'origin/development' into develop-
ment

# Conflicts:
# src/main/java/at/ac/fhcampuswien/GameLogic.java

*
ply.github.com> commit 1131240a4389be9d5b5663589da460d3e73b20c4
Merge: 7f28d2d efab293
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Mon Oct 4 20:43:09 2021 +0200

Merge pull request #30 from flyingcodeman/MVP_Daniel_visu

Changed hit in the water "-"to "/"

*
ply.github.com> commit efab2939cb91ac8c93e9670ca103034ee7e6a643
Author: danie <daniel.gasser1@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Mon Oct 4 19:46:22 2021 +0200

Changed hit in the water "-"to "/"
Class shot
Unsufficient visualisation between ~ and - therefore - to /

*
ply.github.com> commit 7f28d2d7f2f0c0a96166149638e5c87ad02e006e
Merge: b8550a4 7a32882
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Mon Oct 4 20:41:07 2021 +0200

Merge pull request #29 from flyingcodeman/MVP_Vera_Sprache

Mvp vera sprache

*
ply.github.com> commit 7a328824ca7238857faaffd69057a80d891c0e8a
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Mon Oct 4 20:40:21 2021 +0200

```

```

Update GameLogic.java
Changed console output for player to
*
commit 478e7ff02106d84d1e41a52cfdaaedc1a0b4855e
ply.github.com> Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Mon Oct 4 20:38:38 2021 +0200
Delete pom.xml
Changes not allowed
*
commit b7707a239106da46e0fd687397fc7b959f1a8398
ply.github.com> Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Mon Oct 4 20:33:14 2021 +0200
Delete .gitignore
Not needed in merge
*
commit 6fe016673717b5afa3824fb9268f631e949046ec
ply.github.com> Author: VeraAdler <vera,adler@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Mon Oct 4 19:46:04 2021 +0200
implemented english outputs in whole programm for MVP
*
commit 4e739d29e9d13c9855e7e9fa674849fc5121f78b
ply.github.com> Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Mon Oct 4 20:30:02 2021 +0200
Updated input check from '-' to '/'
*
commit 307f9eccc1246a7dfa433c022faef2bd87b38787
ply.github.com> Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Mon Oct 4 20:28:54 2021 +0200
Added first thoughts for interface for GameStructure
*
commit d5010c80c5db5c231bcedcd1af391d7138808054
ply.github.com> Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Mon Oct 4 20:28:23 2021 +0200
Added input check for coordinate inputs:
- Only input regarding to field accepted (A-J, 1-10)
- No signs
*
commit 515673166853a6812f5cffe648ab8fe0ee48ee63
ply.github.com> Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Mon Oct 4 20:26:22 2021 +0200
Added coordinate translation for x-Coordinate (Char to int)
*
commit b8550a45b395862b7f50a1a6f9cce131bcefbcc7
ply.github.com> Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Fri Oct 1 21:43:10 2021 +0200
Comments for documentation and consistency reasons added
*
commit 198c8cd1334668fc708723efe523d7e629df5715
ply.github.com> Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Fri Oct 1 00:27:22 2021 +0200
Extended shootAt method
*
commit 7fb6610a3ecbf528d01538aa3b008bc85ef11f36
ply.github.com> Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Fri Oct 1 00:26:57 2021 +0200

```

```

    Added methods to set and get current Hit-status
*   commit 384f6ac4de0aeaa8a78fe660ba46d19d020a3902
    Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
    Date:   Fri Oct 1 00:26:38 2021 +0200

    Added method to check if ship is sunk
*   commit 039a942844d76e04782d9a42f82b9b188ff6ab63
    Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
    Date:   Fri Oct 1 00:26:06 2021 +0200

    - Updated printFieldSet with better overview of both fields
    - added methods to set char on both fields
    - added var gameOver
*   commit 1598614d57448be9f0b8e3eba51bcea0ea864306
    Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
    Date:   Fri Oct 1 00:25:01 2021 +0200

    Added basic gameLogic and gameFlows for MVP
*   commit bdeafe6b51095318ddc2e724108d847f1eb8175a
    Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
    Date:   Fri Oct 1 00:24:19 2021 +0200

    Added methods checkIfShipSunk and checkIfFleetsSunk
*   commit 45fbd10252330b946d4ddbacc09320cab661c1e83
    Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
    Date:   Fri Oct 1 00:23:08 2021 +0200

    Added method setNewCoordinates of an existing object
*   commit 584e520a14057e70caeabc11ce2b8502e956a298c
    Merge: 52905a4 91d5f03
    Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
    Date:   Thu Sep 30 20:09:01 2021 +0200

    Merge remote-tracking branch 'origin/TSV_00_Adriane' into develop-
ment
    # Conflicts:
    #   src/main/java/at/ac/fhcampuswien/Player.java
    #   src/main/java/at/ac/fhcampuswien/Shot.java
*   commit 91d5f0374b8e487df2c8bff070c2db22c6249048
    Author: Adriane würfl <adriane.wuerfl@gmx.at>
    Date:   Thu Sep 30 18:26:53 2021 +0200

    - Began implementing ShootsAt
    - added opponent in Player class (+getter & Setter)
    - added getOpponentField in Player class
    - added getCharFromOpponentFieldAtCoordinate in Player Class
    - added second player in GameLogic
    - added some general comments
*   commit 52905a4bae2fbbe7db6c9dfb6babddac057c3521
    Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
    Date:   Thu Sep 30 19:58:32 2021 +0200

    -
*   commit f36aa891a4132db9ddf96dfe1c6adee6d76eed07
    Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
    Date:   Thu Sep 30 19:56:39 2021 +0200

    First try with implemented shoot methods
*   commit b8349057c80dd3e6b23c054c8f20568a4613ff22
    Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>

```

```

Date: Thu Sep 30 19:56:08 2021 +0200
    Added necessary methods for char detection
*
commit e34fea72045fee866f6e122f7d183a8509a6a3d7
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Thu Sep 30 19:55:33 2021 +0200
    Implemented first basic functionality of char detection with coordi-
nates
*
commit aa4086038897618add673c9c9a7798fe0fc06d23
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Thu Sep 30 15:49:26 2021 +0200
    Updated functionality:
    - Standard gamemode with random placing and fixed fleet size
    - Ships are stored in fleet array
    - every ship consists of shipParts
    - every shipPart contains info about the coordinate and the hit-sta-
tus
*
commit cd97e5cf3b765f463dfe38519d5b12c1a53ee9a5
Merge: 285fd87 8284513
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Mon Sep 27 17:46:46 2021 +0200
    Merge pull request #25 from flyingcodeman/Moser_TSV13_MVP
    kleine Ausbesserungen in der Pflichtenheft.md
*
commit 8284513a09994c2c23bcb8ecab2890c98dea001b
Merge: 1e5e41f 285fd87
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Mon Sep 27 17:44:58 2021 +0200
    Merge branch 'development' into Moser_TSV13_MVP
*
commit 285fd87c47fd1c03beecdbf401333f5efd8946f2
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Mon Sep 27 17:38:11 2021 +0200
    Added .idea-folder and files to .gitignore
*
commit 46c8d9ce27150b020b17600e9f9c8a14f7ee5f5c
Merge: 813e83f 24d004e
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Mon Sep 27 17:16:52 2021 +0200
    Merge pull request #26 from flyingcodeman/Moser_Test_Maven
    Merge Maven implementation to DEV
*
commit 24d004eff54a94410ff9058e970c072a186ec593
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Mon Sep 27 17:13:09 2021 +0200
    Added new classes as seen in klassen.xlsx
*
commit 8691bf46f26ac0354d1c2b5684e3caf7d4902eb7
Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Tue Sep 21 21:43:32 2021 +0200
    Update HelloWorldTest as example
    Tests for class are performing
*
commit c8569ba2c2c2144411ce6f978b2d56527fc47654
Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Tue Sep 21 21:38:58 2021 +0200

```

```

Maven seems to be fixed
Actual Java Version 17 is compiling

*
commit b670aa963bf2f2b77e4d4501e2ec3d199b961094
Author: Chris_Mos <90210749+MosChri@users.noreply.github.com>
Date: Mon Sep 20 20:05:24 2021 +0200

    Crating Maven path

    setting test code

    --Error-- to be fixed

*
commit 813e83f0e42322d69879e597d114f97d6f661a0f
Merge: d267a97 533e8c2
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Sat Sep 25 17:17:32 2021 +0200

    Merge pull request #24 from flyingcodeman/SimonK_TSV16

    Delete .idea directory

*
commit 533e8c244504a8da57a6ebec69f27994a6a2196b
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Fri Sep 24 17:15:55 2021 +0200

    Delete .idea directory

*
commit d267a97a10f4849a051ced84d768a0012c894f31
Merge: c503c81 ef0717a
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Sat Sep 25 17:16:17 2021 +0200

    Merge pull request #23 from flyingcodeman/organisational

    Organisational

*
commit ef0717a9c33138374011d4577eff38749aaa0862
Author: Adriane Würfl <adriane.wuerfl@gmx.at>
Date: Sat Sep 25 17:04:23 2021 +0200

    Updated classes

*
commit d547c71c396b9fe904c5a1f5fbc4d4a854ebd51b
Author: Adriane Würfl <adriane.wuerfl@gmx.at>
Date: Sat Sep 25 15:26:09 2021 +0200

    created testcase file

*
commit 9368585c9c1ef4ded15f13c1525183893e0ea587
Author: Adriane Würfl <adriane.wuerfl@gmx.at>
Date: Sat Sep 25 15:13:21 2021 +0200

    Split testcases and DoD into different files (excel will be com-
    mited in a later Commit)

*
commit 0ab736b27133b1d268ce0dd402c022961990f346
Author: Adriane Würfl <adriane.wuerfl@gmx.at>
Date: Sat Sep 25 12:45:30 2021 +0200

    added draft overview of classes and classdiagram

*
commit b397f187bc60aec508c3f20ac5d19043cf521b86
Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Fri Sep 24 18:55:33 2021 +0200

    Spell correction

*
commit f973e5c44132c7a22bee4bf1d00df147b60c37d8
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>

```



```

Date:   Fri Sep 24 17:07:55 2021 +0200

Delete .idea directory

*
commit 3870644e47e136ee3c51645c44fb91a12e663ea5
Author: Adriane würfl <adriane.wuerfl@gmx.at>
Date:   Fri Sep 24 16:07:29 2021 +0200

    Updated DoD's. Merged files Definition of Done and Testcases.md

*
commit 3a8973652c1bec0fdcb6d01447a000565d00a244
Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Fri Sep 24 11:59:19 2021 +0200

    DoD-51 added

*
commit e00f8f6040a7c51a79f4207db83c9ec5505e727b
Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Fri Sep 24 11:56:25 2021 +0200

    DoD-50 added

*
commit 8d150b7757d3971adb64cbb088ebf26d5874c9aa
Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Fri Sep 24 11:53:25 2021 +0200

    DoD-49 added
    changed position DoD-44

*
commit a8aa84e24374b79968b9a74b2e20ba5d329ccb6a
Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Fri Sep 24 11:48:09 2021 +0200

    DoD-48 added TBC

*
commit d743c96a8864f14a18e24b3106192ffc013c0a66
Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Fri Sep 24 11:47:01 2021 +0200

    DoD-47 added

*
commit e7b817830b3f017ef36067ed4b21ef4b59a9fe19
Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Fri Sep 24 11:42:23 2021 +0200

    DoD-45 added

*
commit cd8ec68949615ab3bbd2c2c27e39f4632819be9a
Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Fri Sep 24 11:22:59 2021 +0200

    DoD-34 added

*
commit 7c141602b33d32ddf8c82250acc5b3f0ed3b1771
Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Fri Sep 24 11:15:12 2021 +0200

    DoD-44 added

*
commit ac8734f3fd8e37b8d64d182b208ad9f66fdc2212
Author: Chris <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Thu Sep 23 11:43:57 2021 +0200

    Added DoD-60

*
commit 60c42455e26acc748e6acac9d2b94d480abd1021
Author: Adriane würfl <adriane.wuerfl@gmx.at>
Date:   Wed Sep 22 20:27:59 2021 +0200

    Updated DOD 40

*
commit 09f0a60d9203c3ec3737de935dd59c99e14cdb02
Author: Chris_Mos <90210749+MosChri@users.noreply.github.com>
Date:   Wed Sep 22 17:37:37 2021 +0200

```



```

Update Definition_of_Done.md
Draft DoD-40
*
commit ca9f30968075708c497ff79d82977e9f221a9516
Author: Chris_Mos <90210749+MosChri@users.noreply.github.com>
Date: Wed Sep 22 16:39:15 2021 +0200

Update Definition_of_Done.md
Added DoD-36
*
commit e6d4ac49935b8d21facbb3c508d9ba4f7782df0b
Author: Adriane würfl <adriane.wuerfl@gmx.at>
Date: Wed Sep 22 11:44:44 2021 +0200

Updated DoD to fit Naming Scheme of Testcases
*
commit 1f162100588c7085945b33056f543f22fa751c0e
Author: Chris_Mos <90210749+MosChri@users.noreply.github.com>
Date: Wed Sep 22 11:28:54 2021 +0200

Update Definition_of_Done.md

Change TSV to DoD
Added Test Case example
Added req. on DoD 32
Added DoD 36
*
commit 881cb58c89f85a59ef25f506662c6f5a9f2fb968
Author: Chris_Mos <90210749+MosChri@users.noreply.github.com>
Date: Wed Sep 22 09:19:55 2021 +0200

Update Definition_of_Done.md

DOD TSV-32
*
commit 0cab3868344dff9d67f450c6c95bda54c8a37e37
Author: Adriane würfl <adriane.wuerfl@gmx.at>
Date: Wed Sep 22 08:12:49 2021 +0200

Updated Folder Sructure and added .md File for Testcases and
Definition of done
*
commit c503c81f12b84b74a56575b4f2e337a1ef4bf653
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Fri Sep 24 17:16:14 2021 +0200

Delete .idea directory
*
commit c057a8896c592e550b3ea121dadac08b4f65964f
Merge: f114643 27fdae3
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Tue Sep 21 17:32:24 2021 +0200

Merge pull request #22 from flyingcodeman/organisational
organisational
*
commit 27fdae347ab8dda3fa58d4e691a9c99e4ac11abd
Author: acheron084 <mario.dangl@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Mon Sep 20 20:25:05 2021 +0200

TSV Abgleich bzw. Userstories erstellt in Anforderungen.md
*
commit b02f82931545fb6fb02a376240b57c24d50aa65e
Author: Adriane würfl <adriane.wuerfl@gmx.at>
Date: Sat Sep 18 08:32:10 2021 +0200

Added more literature/documentation
*
commit 678abeb508a58dbbf68c097b5d9267e087df5ed
Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>

```

```

Date:   Fri Sep 17 06:18:50 2021 +0200

    Korrektur Schreibfehler

    ### Score list
    Hinzugefügt

    ### Game logic
    Angepasst (Definitionen verfeinert)
*
commit 1c987aa67708576fb5b420923678d0b89523c0e1
Author: Chris <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Wed Sep 15 08:59:31 2021 +0200

    Hinzufügen:
    - Shooting
    - Audio interaction
    - Announcements
*
commit 13bf05e9e84eacf413270da25d2f0e0e7df97de6
Author: Chris <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date:   Tue Sep 14 07:05:52 2021 +0200

    ###Ships
    Ergänzung der Schiffstypen

    ###Field
    Erweiterung der Beschreibung
    -Variable Größe
    -Form, Beschriftung des Feldes
    -Festlegung von Standardgröße

    Div. Beistriche gesetzt.
*
commit 3789fdd5acc4d487af9382bf2f2df9be074a110e
Author: Adriane würfl <adriane.wuerfl@gmx.at>
Date:   Mon Sep 13 21:25:55 2021 +0200

    Sorted the Anforderungen into different groups
*
commit 5b4fc94b46214e158e3726752b5c6fd726c66e1f
Author: Adriane würfl <adriane.wuerfl@gmx.at>
Date:   Mon Sep 13 20:38:46 2021 +0200

    Added anforderungen
*
commit f114643696277ffcde63bf0f48b3322b17f45b5d
Merge: 0277854 82b1f44
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date:   Tue Sep 21 17:31:09 2021 +0200

    Merge pull request #21 from flyingcodeman/SimonK_TSV16

    Simon k tsv16
*
commit 82b1f449f56a0c0fc380d85017b362814bd7a8bc
Author: Adriane würfl <adriane.wuerfl@gmx.at>
Date:   Fri Sep 17 19:57:43 2021 +0200

    Added code comments
*
commit 63c7198bef669a05cb0044e15bab72737672b5a9
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date:   Mon Sep 13 23:12:37 2021 +0200

    - Updated methods to private / except setShipsRandom
    - Updated setShip with local variable "amount"
    - Minimized function calls within setShipsRandom
    - Added comments for documentation
*
commit f2a3b384e70d9b2aab2cf5152e13fc8adde7928c
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>

```

```

Date: Mon Sep 13 23:10:15 2021 +0200
    Updated objects with new syntax from classes ships & field
*
commit 52779ab217976aeb63528102c936808233bf1cef
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Mon Sep 13 23:09:22 2021 +0200
    - Renamed file and class
    - Added getter and setter (createField)
*
commit 9a109a26205658d1313a5ae73cdd32bd7b3dabbc
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Mon Sep 13 10:07:37 2021 +0200
    Updated shipLabel
*
commit 6712895b315e76b12d19d30a8b5a3c61a0f12d15
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Mon Sep 13 10:06:18 2021 +0200
    Added main
*
commit 6ba37d6f1e8fc1f6fdf180f5d33cc097b3cac09c
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Thu Sep 9 17:57:27 2021 +0200
    Create and place ships
*
commit 2fbdce52d56ccd1e1c144e5e436dbcbaa3c91af9
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Thu Sep 9 17:57:15 2021 +0200
    Pitch creation and printing
*
commit cab81132f565cd7d5fea7d76d1fe4e85dd1cf319
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Thu Sep 9 17:56:50 2021 +0200
    Added main class Game
*
commit 0277854a60460e49fc2cadf10c5f055c1c79bf60
Merge: af53514 0991585
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Mon Sep 13 19:50:47 2021 +0200
    Merge pull request #20 from flyingcodeman/main
    Merge main to dev 2
*
commit af53514c305dc4ad20c1d6d377fed5436a4e1fc3
Merge: c787245 1b90c38
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Mon Sep 13 18:58:40 2021 +0200
    Merge pull request #17 from flyingcodeman/main
    Rebase Dev on Main
*
commit c7872457f7b4c2aec1e4322229edf50fac6d6281
Merge: 0d82cfe 993a069
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: wed Sep 8 16:58:10 2021 +0200
    Merge pull request #12 from flyingcodeman/main

```

```

Main to DEV merge
* commit 1e5e41f1751006449ba8d7dcc4238bab3bc463ba
Author: acheron084 <mario.dangl@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Sat Sep 18 11:47:23 2021 +0200

    kleine Ausbesserungen in der Pflichtenheft.md

* commit fb029e8a831ed97183171f1426024c23a20db2f2
ply.github.com>
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Mon Sep 13 20:24:28 2021 +0200

    Updated guidelines

* commit 0991585666873e44e8cf913ec9fa860f54bb3c18
ply.github.com>
Merge: 1b90c38 7946466
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Mon Sep 13 19:49:57 2021 +0200

    Merge pull request #19 from flyingcodeman/organisational

    Merge Organisational to main

* commit 79464661e9acecd71da246c729b178445025a8d9
ply.github.com>
Merge: 3e0c0bc 71bd6a9
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Mon Sep 13 19:48:47 2021 +0200

    Merge pull request #18 from flyingcodeman/Moser_TSV13_MVP

    Merge to orga

* commit 71bd6a9f145a608175eb41c808f9e3d9cb2ded3f
Author: Chris <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Mon Sep 13 17:37:22 2021 +0200

    Korrektur

* commit acd3d5a821ba74f9cb515bb9bf2935a7360bdb30
Author: Chris <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Mon Sep 13 09:48:52 2021 +0200

    Hinzufügen Teammitglieder
    Anpassen Spielablauf (2/1 Spieler) mit genauerer Aufschlüsselung
    Definition Spielfeld
    Befüllung und optische Korrektur Musterspielfeld
    Ergänzung Legende "O für Schiffsfeld ohne Treffer"
    Ergänzung manuelle Beendigung des Spiels

* commit 1b90c3810d385ad72312693fc3d625c7e4543cbc
ply.github.com>
Merge: a36c1d1 3e0c0bc
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Mon Sep 13 18:58:00 2021 +0200

    Merge pull request #16 from flyingcodeman/organisational

    Merge Organisational to Main

* commit 3e0c0bc7616e998482c60cf8b22ed0b18026116d
ply.github.com>
Merge: 205e964 cc93243
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Mon Sep 13 18:48:10 2021 +0200

    Merge pull request #15 from flyingcodeman/TSV-13_Moser

    Tsv 13 moser

* commit cc93243e9d79d66d0139c7fe46030e8a4eaa8590
Merge: 82c5389 205e964

```

```

ply.github.com> Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Mon Sep 13 18:47:19 2021 +0200

Merge done

* commit 205e964a5279f1ce47218bb489886ebae53bd99b
Author: AdriCube <53346370+AdriCube@users.noreply.github.com>
Date: Sat Sep 11 12:23:29 2021 +0200

Added files from old Lecture about Java and UML

* commit 031871f3a6e16bcd397751f9c54d8ed35bcaf70f
Author: Chris <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Fri Sep 10 18:31:27 2021 +0200

Hinzufügen Rohling (nicht zum lesen XD) Pflichtenheft.md fuer
REEN-IT

* commit 4bbb761b802a77fe8294625e25c6682c96a24e9e
Merge: 337c538 f98082c
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Fri Sep 10 17:48:05 2021 +0200

Merge pull request #14 from flyingcodeman/AW-TSV11_Proofreading

AW Proof reading Regelwerk.md

* commit f98082c874ae9974f9aa4288a09221f4323879f5
Merge: 663094e 337c538
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Fri Sep 10 17:47:57 2021 +0200

Merge branch 'organisational' into AW-TSV11_Proofreading

* commit 337c538d46b866711a2a77957709cb25168c5025
Merge: 85e9a9c 993a069
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: wed Sep 8 16:59:19 2021 +0200

Merge pull request #13 from flyingcodeman/main

Merge Main in ORG

* commit 663094e8f6fca96db98b2f109b44089a0b71738f
Author: Adriane würfl <adriane.wuerfl@gmx.at>
Date: Tue Sep 7 22:24:10 2021 +0200

AW Proof reading Regelwerk.md

* commit 82c53891635c118e64e2c85992eeebb04aeffe88
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Mon Sep 13 18:38:22 2021 +0200

Deletion

Not relevant in our global GIT

* commit 0fc80eb4e53a9546b95a85f81de9ef0c7806bede
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Mon Sep 13 18:37:45 2021 +0200

Deletion vcs.xml

Not relevant in our global GIT

* commit cd18d650f68b7f9b177b0056869d14ab7a309103
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Mon Sep 13 18:37:30 2021 +0200

```

```

Deletion
Not relevant in our global GIT
*
ply.github.com> commit 16c56f06b11e7b31380893e648df772612096fe1
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Mon Sep 13 18:37:15 2021 +0200

Delete modules.xml

Not relevant in our global GIT
*
ply.github.com> commit d9a7b4ac010e2ac7f5e9ad0cd85b3b9a14d14991
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Mon Sep 13 18:36:54 2021 +0200

Delete misc.xml

Not relevant in our global GIT
*
ply.github.com> commit 6e086bfb4e021656df1155f65923e8bbb4e1e409
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Mon Sep 13 18:36:23 2021 +0200

Deletion .gitignore

Not relevant in our global GIT
*
commit 1e2860f84253a559ff0be8f5507d515bd3ebfe7f
Author: Adriane würfl <adriane.wuerfl@gmx.at>
Date: Mon Sep 13 18:28:09 2021 +0200

Created differend directory to divide between product related
work and generall documentation
*
commit e779bf9830752cd552ac139d71f6f94d23cd937a
Author: Adriane würfl <adriane.wuerfl@gmx.at>
Date: Thu Sep 9 20:50:29 2021 +0200

Adriane Comments TSV-13
*
commit 47a703453b86b6983fce0bea10bea37f1d17ff9f
Author: Chirs <christopher.moser@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Wed Sep 8 16:40:43 2021 +0200

Erstellung MVP

TBC
*
ply.github.com> commit a36c1d100f67312e20a2c8ff8ec243d2f37eb326
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Wed Sep 8 17:32:11 2021 +0200

Added section "Guidelines"

Added first subchapter "Branching"
*
ply.github.com> commit 993a0690afe669f5f91e9e417e984d0e9bf95dca
Merge: d861007 0d82cfe
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Wed Sep 8 16:56:21 2021 +0200

Merge pull request #11 from flyingcodeman/development

Merge Development
*
commit 0d82cfe41fbca0cc56facbc3efa7680a6d68cd7c
Merge: 7b9df2e b3265b4

```

```

ply.github.com> Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
Date: Tue Sep 7 23:04:18 2021 +0200
Merge pull request #9 from flyingcodeman/MD_TSV14
Rechtschreibfehler ausgebessert im Regelwerk
*
commit b3265b489cb4871178408c849750188ae0c5fbf6
Author: acheron084 <mario.dangl@stud.fh-campuswien.ac.at>
Date: Tue Sep 7 20:32:14 2021 +0200
rechtschreibfehler ausgebessert
*
commit 8c415135e8449dc255c16b69f135765c8bbb4e23
Merge: 5b07179 7b9df2e
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Tue Sep 7 20:25:50 2021 +0200
Merge pull request #8 from flyingcodeman/development
update branch with DEV
*
commit 7b9df2e87915264b4e5db773f5d7fe7f0b9821c5
Merge: da9ef34 1cb08ef
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Tue Sep 7 20:23:24 2021 +0200
Merge pull request #7 from flyingcodeman/main
Merge Main in DEV
*
commit da9ef348d5eb35648f580ae808872d8ed41cffffd
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Tue Sep 7 20:10:24 2021 +0200
test
*
commit 5b07179a53375fad0c57609c7efb54282000dac8
Merge: 3cb5f1d bfb9dc
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Mon Sep 6 23:51:10 2021 +0200
Merge pull request #2 from flyingcodeman/main
Update both branches
*
commit d86100770e8b22c2d1338b1b04e1ebbbde45dfae
Merge: 1cb08ef 85e9a9c
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: wed Sep 8 16:54:58 2021 +0200
Merge pull request #10 from flyingcodeman/organisational
Merge Organisational to main
*
commit 85e9a9c6d16a1e1e0d791decf51cef8c18fd5f0c
Merge: f58e7b3 d71ff73
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: wed Sep 8 16:52:47 2021 +0200
Merge remote-tracking branch 'origin/organisational' into organ-
isational
*
commit d71ff7359a3d38bfa07a18aae7e3f2ace44e99a8
Author: Adriane Würfl <adriane.wuerfl@gmx.at>
Date: Tue Sep 7 20:29:09 2021 +0200
Added Scrum Guide

```

```

*
commit 219fa6f3ffaa860580b54b5b4d1b1276d19af6fe
Merge: e5c1a38 bfbe9dc
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Mon Sep 6 23:52:24 2021 +0200

    Merge pull request #3 from flyingcodeman/main

    Update organizational branch

*
commit f58e7b33f37d25a1c28af31a94655241854d2eaa
Author: Adriane würfl <adriane.wuerfl@gmx.at>
Date: Tue Sep 7 20:29:09 2021 +0200

    Added Scrum Guide

*
commit 1cb08efd6ecf92b882fa24513ba3653ad3b60088
Merge: b8aad51 64eba85
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Tue Sep 7 20:13:56 2021 +0200

    Merge pull request #6 from flyingcodeman/Adri-Docu

    Add files via upload

*
commit 64eba853cec1a77a22069d8b5c6ffe83d3d570a6
Author: AdriCube <53346370+AdriCube@users.noreply.github.com>
Date: Tue Sep 7 17:14:01 2021 +0200

    Add files via upload

*
commit b8aad510a295aa389e7ea44822d1bc29f6477bc9
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Tue Sep 7 17:13:30 2021 +0200

    Fixed tab spacing

*
commit ec8a318903489412afd453f885bdd9622bb10b7c
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Tue Sep 7 17:11:19 2021 +0200

    Fixed tab spacing

*
commit 5acc8b34f96369ee17ca06a8db67563688b62be7
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Tue Sep 7 17:07:07 2021 +0200

    Fixed tab spacing

*
commit 0f7e7d0d2172d99e98fc56619ff8834af6781936
Merge: 2c016b8 d20da05
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Tue Sep 7 17:00:10 2021 +0200

    Merge pull request #5 from flyingcodeman/DasBiertschi-patch-2-1

    Update Regelwerk.md

*
commit d20da0520c91ddec1c64d87fcb71855a25b47eb3
Author: DasBiertschi <90210749+DasBiertschi@users.noreply.github.com>
Date: Tue Sep 7 15:04:55 2021 +0200

    Update Regelwerk.md

    v0

*
commit 2c016b8e8b9a0a88bf581f8c7a444a09cafba392
Merge: d0a6a3d 908d39d
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Tue Sep 7 12:52:30 2021 +0200

```



```

Merge pull request #4 from flyingcodeman/DasBiertschi-patch-1
Update "Regelwerk"

*
commit 908d39d0a90f9c4593b9151b0072627ab1a6504a
Author: DasBiertschi <90210749+DasBiertschi@users.noreply.github.com>
Date: Tue Sep 7 12:39:34 2021 +0200

    Update "Regelwerk"

    Need to be completed

*
commit d0a6a3d85457c0c29b2c9a5d38fb7853dd9feb86
Merge: a7ae3c6 bfb9dc
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Mon Sep 6 23:54:32 2021 +0200

    Merge remote-tracking branch 'origin/main'

*
commit bfb9dc6f5e71d038227da595585765bdab79b29
Merge: b0a2b10 3cb5f1d
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.nore-
ply.github.com>
Date: Mon Sep 6 23:47:51 2021 +0200

    Merge pull request #1 from flyingcodeman/development

    First thoughts on possible methods

*
commit 3cb5f1da27017ea579dfdc258f51750d358dbd98
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Mon Sep 6 23:45:22 2021 +0200

    First thoughts on possible methods

*
commit a7ae3c6a6ac719eb6b6ecd1a6a0b7c11dc822d07
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Mon Sep 6 23:44:49 2021 +0200

    Revert "First thoughts on possible methods"

    This reverts commit 0c2446f1d19f3d38985e33253a9906910eca1120.

*
commit 0c2446f1d19f3d38985e33253a9906910eca1120
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Mon Sep 6 23:44:08 2021 +0200

    First thoughts on possible methods

*
commit b0a2b1007c85ce987a4856b9336fd3aa8fa227b6
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Mon Sep 6 23:23:09 2021 +0200

    Added general content (Getting started, Installing and Documentation) to
    README

*
commit 8fd6368ac191a408728db79015f29a039dac4c58
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Mon Sep 6 20:23:28 2021 +0200

    Initial commit

*
commit 29732fe1170fca9c9214aa33e80ece6b78d0f9fa
Author: DasBiertschi <90210749+DasBiertschi@users.noreply.github.com>
Date: Mon Sep 6 20:22:31 2021 +0200

    Create Regelwerk.txt

*
commit e5c1a3811830a2906a8c345bb66bdee52033624e
Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
Date: Mon Sep 6 20:18:32 2021 +0200

    Organisational topics and init documents

```

```
* commit d9d59207295569e6dfddf4b33c33abc3b1ec269c
| Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
| Date:   Mon Sep 6 18:32:46 2021 +0200
|
|     Initial commit
*
* commit f6ed08360c28e071e2ee6958294b9ed6e62443ed
| Author: flyingcodeman <66323964+flyingcodeman@users.noreply.github.com>
| Date:   Mon Sep 6 18:07:54 2021 +0200
|
|     Initial commit
```