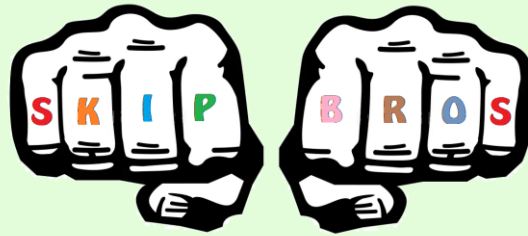


Meilensteinpräsentation III

Programmierprojekt 2020

Implementierung von **Skip-Bo** ©

Gruppe:



Manuela Wildi



Rao Rohan Girish



Guillaume Joyet



Janni Batsilas



Quelle: [mercadolibre.com](https://www.mercadolibre.com)



Outline / Spieldemonstration



Spiellogik



Technische Eigenheiten



Standpunkt / Zwischenresümee



Outline / Spieldemonstration



Spiellogik



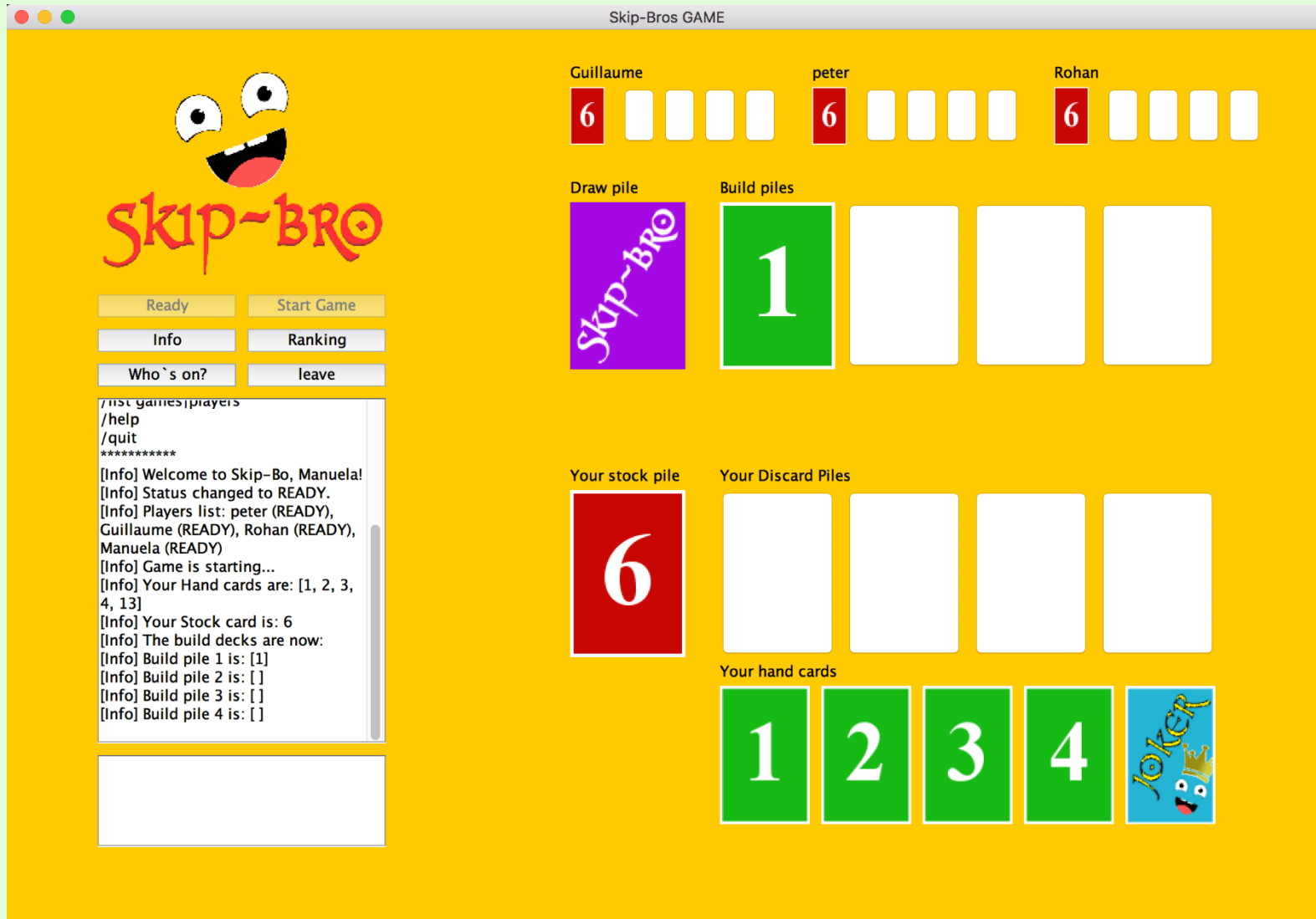
Technische Eigenheiten



Standpunkt / Zwischenresümee



Outline / Spieldemonstration





Outline / Spieldemonstration



Spiellogik



Eigenheiten

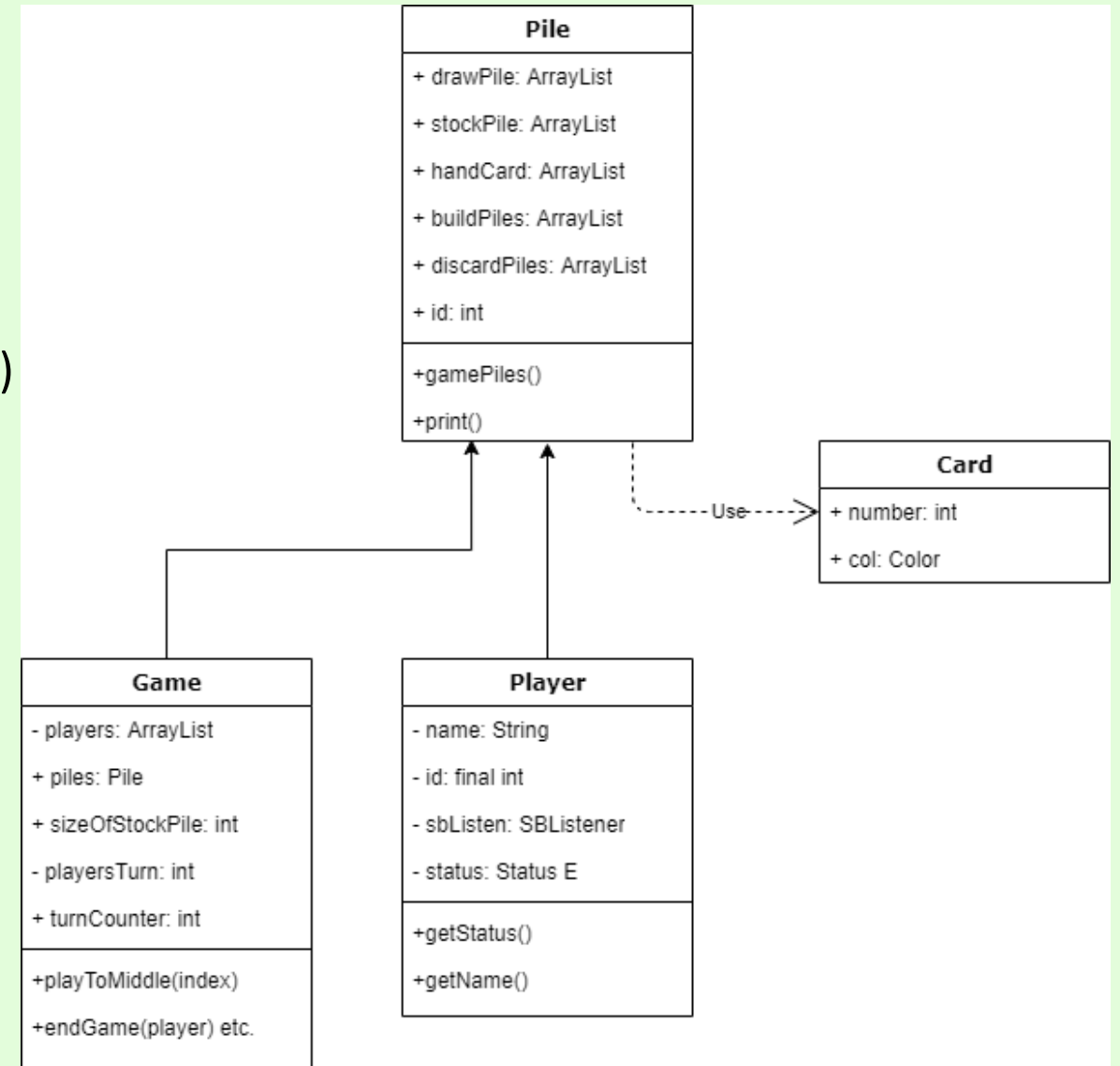


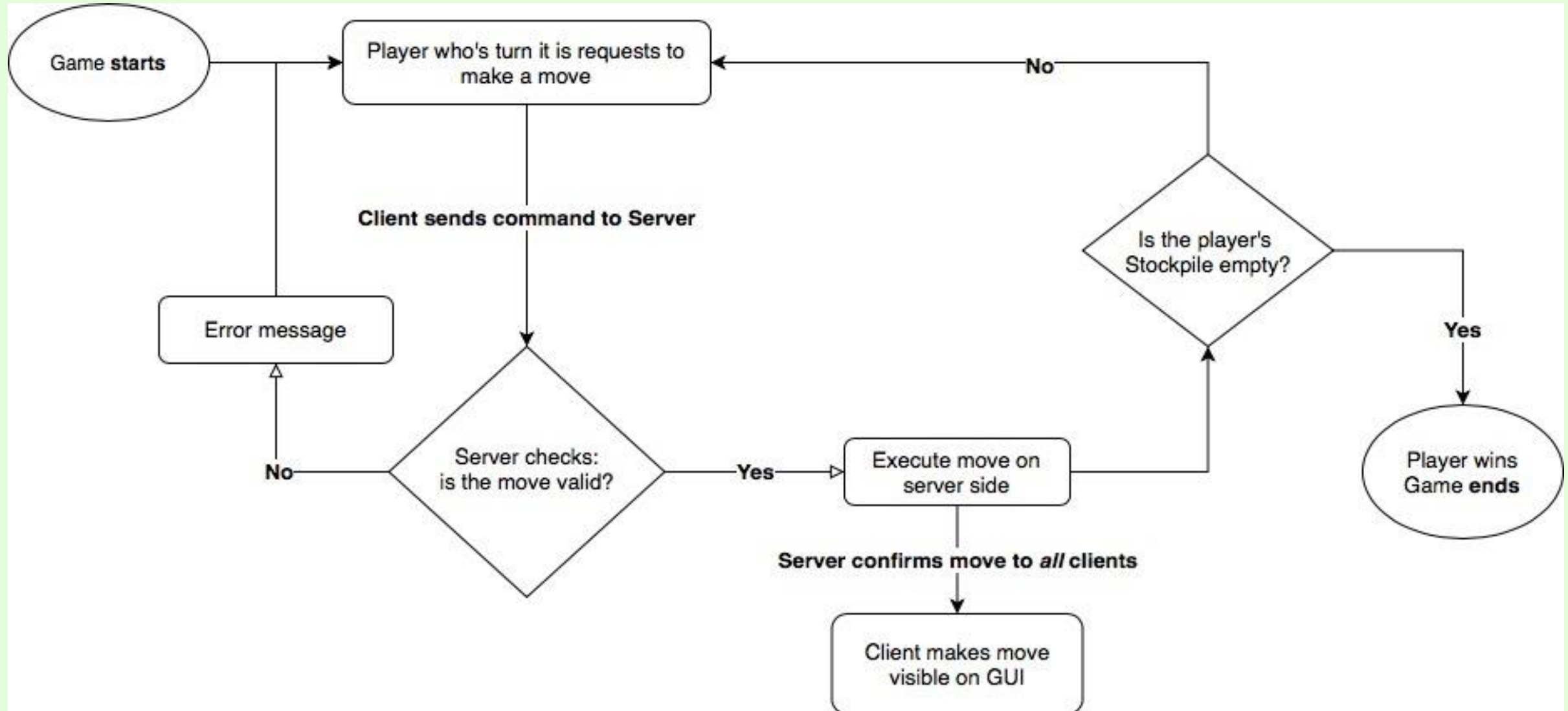
Standpunkt / Zwischenresümee



Spiellogik

- Stapel – und Kartenverwaltung zentral
- Spielerspezifische Stapel (discardPile, handCards)
- ArrayList(flexible Grösse, add(), remove() Methoden)
- Pile braucht die Klasse Card, um Karten zu erstellen
- Game beinhaltet Methoden für verschiedene Kartenoperationen (playToMiddle, playToDiscard)
- Spielmethoden geben Boolean-Werte zurück:
 - true: Spielzug gültig!
 - false: Spielzug ungültig!







Outline / Spieldemonstration



Spiellogik



Technische Eigenheiten



Standpunkt / Zwischenresümee



- **Genutzte externe library: Apache Log4j 2**

- Vorteile:

- Levels (trace, debug, info, warn, error, fatal)
 - Timestamps
 - Log in Datei

- Konfiguration:

- .properties Datei

- **GUI**

- Einfach gestaltet (JButton)
 - Karten (.png) werden über JButton gelegt
 - "Ein Frame" für Chat und Game
 - Server updatet GUI nach jedem Zug



log4j2.properties Datei (Beispiel)

```
name=PropertiesConfig
property.filename = skipBoLogs
appenders = console, file

appender.console.type = Console
appender.console.name = STDOUT
appender.console.layout.type = PatternLayout
appender.console.layout.pattern = [%-5level] %d{yyyy-MM-dd HH:mm:ss.SSS} [%t] %c{1} - %msg%n

appender.file.type = File
appender.file.name = LOGFILE
appender.file.fileName=${filename}/ProgramLog.txt
appender.file.layout.type=PatternLayout
appender.file.layout.pattern=[%-5level] %d{yyyy-MM-dd HH:mm:ss.SSS} [%t] %c{1} - %msg%n

loggers=file
logger.file.name=skipbo
logger.file.level = debug
logger.file.appenderRefs = file
logger.file.appenderRef.file.ref = LOGFILE

rootLogger.level = info
rootLogger.appenderRefs = stdout
rootLogger.appenderRef.stdout.ref = STDOUT
```



Outline / Spieldemonstration



Spiellogik



Technische Eigenheiten

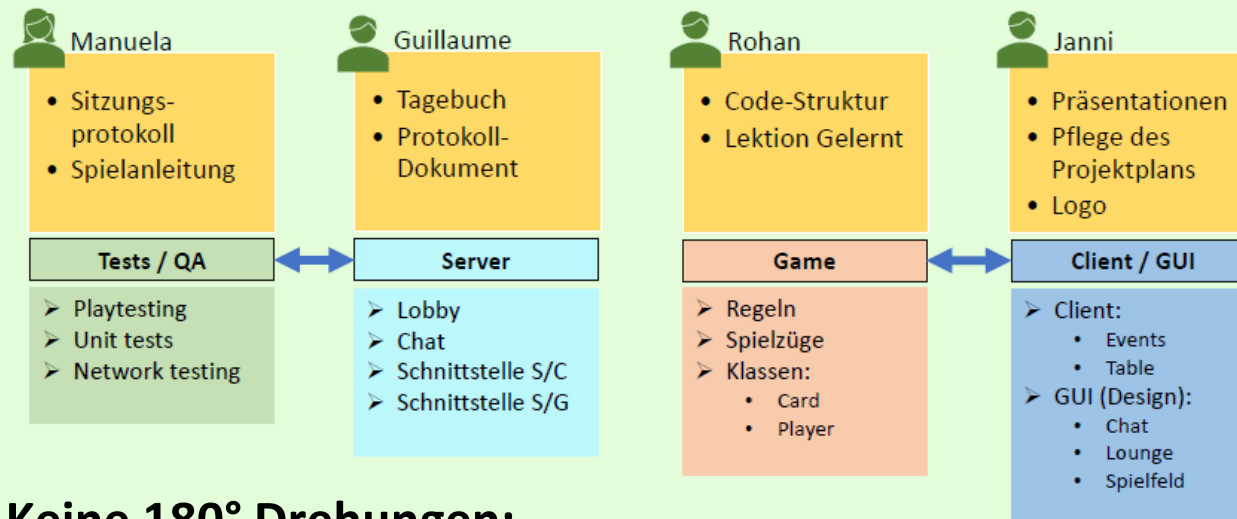


Standpunkt / Zwischenresümee



Standpunkt / Zwischenresümee

- **Zielvorgaben der Meilensteine bisher im Grossen und Ganzen erreicht:**
 - Dokumentation wurde erstellt
 - Der Code erfüllt die verlangte Funktion
- **Zuständigkeiten haben sich nicht geändert:**



- **Keine 180° Drehungen:**
 - Wir konnten das Spiel verwirklichen wie wir es uns vorgestellt haben.



- **Was gut lief:**
 - Abmachungen wurden eingehalten
 - Wir haben uns nicht übernommen
- **Was wir unterschätzt haben:**
 - Aufwand Kommunikation mit Spiellogik
 - Aufwand für *gradle.build* und *logger*
- **Was uns Probleme bereitete:**
 - Pushen, Mergen mit Git (Knappes Zeitmanagement)
 - Erstellen der *gradle.build* -Datei
- **Wir verbessern uns:**
 - Einen Tag vor Abgabe Fertig
 - Projektplan: Mehr Zeit für Neues (wie z.B. Tests) einplanen



Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!