

Abnahmeprotokoll

Rainer Hihn 19859
Kathrin Holzmann 20228
Florian Rosenkranz 19895

17.5.2011

Inhalt

Inhaltsverzeichnis

1	Abnahme	3
2	Weiteres Vorgehen	3

1 Abnahme

Am 17.5.2011 trafen wir uns mit Herrn Elias Drotleff um unseren ersten Zwischenstand abzugeben.

Es gab einige Kritikpunkte:

- Keine Message-Queue, sondern Sockets
- Aktives Warten im Client umgehen
- Realisierung Phase 1 (Spielvorbereitung):
 - Client-Server Kommunikation (Sockets)
 - Login
 - Threads im Client und Server
 - Loader-Kommunikation (Pipes)
 - Mutexe
- Realisierung Phase 2(Spiel):
 - Shared Mem. erzeugen
 - Spielablauf (Frage=>Antwort, Timeouts, Punktestand)
 - ...

2 Weiteres Vorgehen

Wir haben auch unser weiteres Vorgehen besprochen. Hierbei werden wir uns insbesondere auf folgende Punkte konzentrieren:

- Message-Queue entfernen
- keygen entfernen
- Thread-Start ändern -> nur 3 Threads
- Senden und Empfangen nur durch Sockets
- Funktionalität entwickeln:
 - Login
 - Playerliste aktualisieren
 - Fraenkatalog auswählen
 - Unterschiede in der Behandlung von Spielleiter/Spieler
- Playerliste als Array
- generell Produktivität/Output steigern