

Programmierprojekt FS20
Bachelor Chasers
Diary

Adrian Prokopczyk
Johannes Nussbaum
Anna Diack
Meipei Nghiem

Eintrag 1: 20.02.2020

Erster Termin der Einführungsvorlesung. Sehr rasch nachdem wir unsere Gruppe gebildet hatten, einigten wir uns auf Black Jack als Basis für unser Spiel. Um es etwas spannender zu gestalten, möchten wir Begriffe aus dem Studentenleben einbauen: Das Ziel ist es, 180 Punkte zu sammeln ("Bachelor"). Die Karten könnten benannt werden nach Ereignissen im Studentenleben: Kaffee und Lernen gibt Pluspunkte; Partymachen und Schwänzen gibt Minuspunkte.

Wir erstellen eine WhatsApp-Gruppe zur Kommunikation untereinander.

Eintrag 2: 26.02.2020

Vor der ersten Übungsstunde trafen wir uns, um uns Gedanken zu machen über unser Spiel. Wir beschliessen einige Veränderungen und Verfeinerungen, die Anna in einem Word-Dokument festhält. Der Name unseres Spiels wird "Bachelor's Chase" sein, und wir sind die "Chaser".

Als nächstes Treffen (neben den Vorlesungsstunden) wird Do, 5. März, 10 Uhr an der Spiegelgasse festgelegt.

Vorläufig gelten folgende Zuständigkeiten:

- Anna bereitet die PowerPoint für den Meilenstein 1 vor, und den Gantt-Projektplan.
- Meipei macht das Mock-up unseres Spiels.
- Johannes wird während der ganzen Projektdauer das Tagebuch betreuen.
- Adrian fängt mit dem Networking an.

Eintrag 3: 28.02.2020

Meipei fügt unserem Repository ein gitignore-File hinzu und löscht die überflüssigen Dateien.

Adrian wird einen ersten Entwurf des Netzwerkprotokolls anfertigen und ins Repository stellen.

Eintrag 4: 05.03.2020

Treffen der gesamten Gruppe, um den Meilenstein 1 vorzubereiten. Wir arbeiten intensiv an der Powerpoint-Präsentation. Dabei ist zum Vorschein gekommen, dass wir den Spielablauf und die Regeln präzisieren müssen.

Dazu ist es auch nötig, uns Gedanken zu machen über das Netzwerkprotokoll, und was für Züge und Befehle möglich sein sollen.

Meipei wird weiter am Mockup arbeiten, und Johannes wird das gitignore-File anpassen.

Die Arbeitsaufteilung wird folgendermassen präzisiert:

- Server: Adrian und Meipei
- Client: Johannes und Anna
- Tagebuch: Johannes
- Präsentationen: Anna
- GUI: Meipei und Anna

Nächstes Treffen:

- Fr, 06. März, 14.00 Uhr im Gruppenarbeitsraum Spiegelgasse:
Präsentation weitermachen, Netzwerkprotokoll besprechen
- Mo, 09. März, 08.30 Uhr im Gruppenarbeitsraum Spiegelgasse:
Netzwerkprotokoll, Code produzieren für Meilenstein 2
- Mi, 11. März, 08.30 Uhr im Gruppenarbeitsraum Spiegelgasse:
Präsentation einüben

Eintrag 5: 06.03.2020

Treffen von Meipei, Adrian und Anna. Johannes ist krank und steht deshalb nur per WhatsApp-Chat zur Verfügung.

Wir legen folgende Aufteilung für die Präsentation fest:

- Anna: Spielidee, Spielbeschreibung/Regeln
- Mei: Karten, Mockup
- Adrian: Anforderungen, Client/Server
- Johannes: Organisation/Software, Fragen/Abschluss

Die Präsentation ist jetzt fertig.

Mei hat das gitignore mithilfe des Mails des Tutors angepasst.

Adrian hat angefangen, Server und Client zu implementieren.

Anna hat das gantt fertiggestellt.

Eintrag 6: 09.03.2020

Treffen von Meipei, Adrian und Anna. Johannes ist krank und schaltet sich per Skype zu.

Wir üben die Präsentation ein und stoppten die Zeit. Für die kommenden Tage gilt die folgende Arbeitsteilung:

- Mei und Adrian beginnen, den Chat zu programmieren.
- Anna beginnt mit einem Client und versucht es an den Chat von Mei und Adrian anzupassen.
- Johannes beginnt, das Ping-Pong zu programmieren.

Eintrag 6: 11.03.2020

Treffen der gesamten Gruppe. Wir einigen uns darauf, Englisch zu verwenden für alle Variablen- und Methodennamen, Kommentare im Programm, und auch für die Anzeigetexte des Games. Das einzige, was Deutsch bleibt, sind die Commit messages, weil wir dort schon auf Deutsch begonnen haben.