

Projekttagbuch Gruppe 20

Donnerstag, 27. Februar 2025 12:50

Eintrag 1

Datum	27.02.2025
Protokollierende	Jana Egli
Sitzungsdauer	12:30 - 14:00
Traktanden	<ul style="list-style-type: none">- Projekttagbuch definieren- Spiel inkl. Name + Regeln + Ziel definieren- Kommunikationskanal definieren-
Anwesenheit	Alle
Aufgabenverteilung	Ana: - Flo: - Grafik Apps anschauen Jana: - Julia: -
Kurzfristige Ziele	Morgen nochmals treffen und bis dahin überlegen, ob wie Special-Sachen/Aktionskarten in das Spiel einbauen wollen oder nicht.
Protokoll	OneNote als Ort für Projekttagbuch, Fortschrittsüberwachung, Ablage für andere Sachen definiert und eingerichtet. Discord als Hauptkommunikationskanal, WhatsApp als Nebenkommunikationskanal definiert und eingerichtet. 13:15 Diskussion welches Spiel wir programmieren wollen -> Monza. 13:20 Spielbesprechen: Regeln definieren und grob aufschreiben in einem Abschnitt des gemeinsamen OneNotes. Auch das Ziel des Spiels wurde definiert und Namenideen für das Spiel gesammelt.
Getroffene Entscheidungen	Spiel: Monza (bisschen abgeändert); Fahrzeug: Velo! Ort: Stadt (Basel) Kommunikation via Discord Protokollierung und Prozess auf OneNote
Nächste Sitzung	28.2.25, 12:00 in Person

Eintrag 2

Datum	28.02.2025
Protokollierende	Jana Egli, Flo Hansen
Sitzungsdauer	12:15 – 15:15
Anwesenheit	Alle (Flo nur bis 14:45)
Traktanden	<ul style="list-style-type: none">- Spielregeln fertig definieren- Farbkonzept für Spiel definieren- Projektplan / Arbeitsplan erstellen- Punkte, welche für Meilenstein I gemacht werden müssen erledigen
Aufgabenverteilung	Ana: PowerPoint, Funktionalität von Client&Server Flo: Mockup, outwritten concept of game Jana: Software requirements Julia: Arbeitsplan, Funktionalität von Client&Server
Kurzfristige Ziele	PowerPoint erstellen

	Mockup erstellen Written Concept of game erstellen Requirements an Software schreiben Arbeitsplan erstellen
Protokoll	Als erstes haben wir Ideen gesammelt für ein Farbkonzept für die Strecke. Und uns für ein Farbkonzept entschieden. Gleichzeitig hat Julia ein GanttProject eröffnet und uns eingeladen. Flo hat sich darüber informiert, was die Software requirements sind und den anderen anschliessend mitgeteilt. Ana hat das Farbkonzept für die Würfel und Felder ein erstes Mal visualisiert, damit wir sehen, wie es aussieht. Julia hat währenddessen im GanttProject schon mal die Meilensteine bzw. die Daten der Abgabe der Meilensteine eingetragen.
Getroffene Entscheidungen	Spiel-Name: Color Racer Farbkonzept: gelb, orange, rot, pink, Blau, Violett; Gruppenname: Color Racers
Aufgaben während der Sitzung	Granttproject auf cloud erstellen und mir anderen teilen - Julia Protokoll detaillierter schreiben- Flo, Jana Farbkonzept, PP angefangen, Meilenstein I überprüft - Ana Software requirements grob aufgeschrieben, Funktionalität Server - Client grob aufgeschrieben - Ana, Julia, Jana
Traktanden für nächste Sitzung	- PowerPoint anschauen - Präsentation aufteilen - Einander zeigen/erklären, was wir über das Wochenende gemacht haben - Aufgabenverteilung (im Projektplan)
Offene Fragen	<ul style="list-style-type: none"> • Requirement Analysis, was bedeutet das genau • Was heisst bereits meaningful und runnable code haben? -> in Discord gefragt
Nächste Sitzung	3.3 , 12:00 Uhr in Person

Eintrag 3

Datum	03.03.2025
Protokollierende	Jana Egli
Sitzungsdauer	12:45 – 14:00
Anwesenheit	Alle
Traktanden	- Fortschritt überprüfen - Präsentationsthemen verteilen
Aufgabenverteilung	Ana: PowerPoint fertig machen Flo: Outwritten concept of game verbessern, Präsentationsanfang überlegen Jana: runnable Code, Projekttagbuch Julia: Arbeitsplan fertig machen
Kurzfristige Ziele	PowerPoint fertig Präsentation fertig Mockup verbessern Written Concept of game verbessern Arbeitsplan fertigstellen Alles pushen was man macht/gemacht hat

Protokoll	Wir haben uns um 12:45 in der Unibibliothek Mensa getroffen. Wir sind dann Schritt für Schritt alle Punkte des ersten Meilensteins durchgegangen und haben Gemachtes besprochen und noch nicht gemachtes oder Sachen die wir noch verbessern wollen markiert in Onenote. Anschliessend haben wir die noch offenen Sachen verteilt, so dass alles bis Mittwoch zur nächsten Sitzung vollendet ist. Als letztes haben wir noch die Themen der Präsentation verteilt.
Getroffene Entscheidungen	Wer was präsentiert: Flo Spielkonzept, Jana Software requirements, Ana Funktionalität Client und Server, Julia Projekt timeline, zuständigkeiten.
Aufgaben während der Sitzung	Alle zusammen Fortschritt überprüft
Traktanden für nächste Sitzung	- Präsentation üben - Falls noch Zeit: Meilenstein 2 anschauen
Offene Fragen	/
Nächste Sitzung	5.3 , 11:30 Uhr in Person

Eintrag 4

Datum	05.03.2025
Protokollierende	Julia Sauer
Sitzungsdauer	11:50 – 12:15
Anwesenheit	Alle
Traktanden	- Präsentation üben & Feedback erhalten
Aufgabenverteilung	Alle: Präsentation üben
Kurzfristige Ziele	PowerPoint fertig Präsentation fertig Bereit für die Präsentation
Protokoll	Wir haben uns um 11:50 im Kollegienhaus getroffen. Die Powerpoint wurde kurz besprochen und jeder hat seinen Teil kurz präsentiert. Dabei wurde auf die Zeit geachtet.
Getroffene Entscheidungen	Noch kleine Details an der Powerpoint geändert.
Aufgaben während der Sitzung	Alle wissen was sie präsentieren müssen und halten sich an die Zeit.
Traktanden für nächste Sitzung	- Präsentation üben - Falls noch Zeit: Meilenstein 2 anschauen
Offene Fragen	/
Nächste Sitzung	6.3 , 12:15 Uhr in Person

Eintrag 5

Datum	06.03.2025
Protokollierende	Julia Sauer

Sitzungsdauer	12.15 - 14.00
Anwesenheit	Alle
Traktanden	- Aufgaben zuteilen
Aufgabenverteilung	Ana: Javadoc(/** ... */), Protocol code + document + Validator, Flo: .gitignore, call me bob, QA Concept, Jana: Server (Login, Logout, Ping/Pong, Bob_001, whoami), Chat Julia: Server (Login, Logout, Ping/Pong, Bob_001, whoami), Chat
Kurzfristige Ziele	Jeder weiss welche Aufgaben zu erledigen sind.
Protokoll	
Getroffene Entscheidungen	
Aufgaben während der Sitzung	- Julia: Protokoll schreiben - Jana: Meilensteine offen und einzeln vorlesen - Ana: In OneNote neben Meilensteine schreiben, wer welche Aufgabe übernimmt - Flo: Fokus (schauen, dass wir nicht abschweifen)
Traktanden für nächste Sitzung	- Fragen, die aufgetaucht sind versuchen zu klären. - Allenfalls Aufgaben umverteilen, falls man merkt, dass man doch in etwas anderem besser ist oder seine Aufgabe nicht versteht
Offene Fragen	/
Nächste Sitzung	11.3 , 14:00 Uhr in Person

Eintrag 6

Datum	11.03.2025
Protokollierende	Julia Sauer, Flo Hansen, Jana Egli
Sitzungsdauer	14.00 - 16.00
Anwesenheit	Alle
Traktanden	-
Aufgabenverteilung	Ana: Javadoc(/** ... */), Protocol code + document + Validator, Flo: .gitignore, call me bob, QA Concept, Jana: Server (Login, Logout, Ping/Pong, Bob_001, whoami), Chat Julia: Server (Login, Logout, Ping/Pong, Bob_001, whoami), Chat
Kurzfristige Ziele	Jeder weiss welche Aufgaben zu erledigen sind. - Die eigenen Aufgaben erledigen und vor allem die Server - Client Connection herstellen. - Bei aufkommenden Fragen in unser Discord Chat schreiben, falls niemand helfen kann Tutor*innen oder Mitstudierende fragen.
Protokoll	Offene Fragen zu den verteilten Aufgaben werden besprochen. Falls niemand von uns weiter helfen kann im Discord eine Tutor*in fragen. Julia hat ein Problem mit ihrer Java Version und versucht dieses zu lösen. Ana hat ein Problem mit ihrem Gradle. Mithilfe von Chatgpt und Videos haben wir es versucht zu beheben, leider erfolglos. Wir haben versucht eine bessere Ordnerstruktur zu schaffen im

	Gruppe-20 Ordner indem wir für Meilenstein1 und Meilenstein2 separate Ordner erstellt haben.
Getroffene Entscheidungen	Fokus auf die Meilenstein Aufgaben, nicht auf den Bonus! Tutor*innen fragen!
Aufgaben während der Sitzung	- Einander so gut es geht helfen. - An eigenen Aufgaben arbeiten
Traktanden für nächste Sitzung	- Client-Server Architektur erklären, so dass alle verstehen, was gemacht wurde. - Abklären, ob Kapazität vorhanden um bereits am Meilenstein 3 zu schaffen
Offene Fragen	Soll .gitignore auch als Pfd. hochgeladen werden?
Nächste Sitzung	Mittwoch 19.3.25 11:00 –12.15 Uhr

Eintrag 7

Datum	19.03.2025
Protokollierende	Flo Hansen
Sitzungsdauer	11:00 - 12:00:
Anwesenheit	Alle
Traktanden	- Probleme mit Server und Client Connection
Aufgabenverteilung	Ana: Javadoc(/** ... */), Protocol code + document + Validator, Flo: .gitignore, call me bob, QA Concept, Jana: Server (Login, Logout, Ping/Pong, Bob_001, whoami), Chat Julia: Server (Login, Logout, Ping/Pong, Bob_001, whoami), Chat
Kurzfristige Ziele	Planung des weiteren Vorgehens Server- Client Connection schrittweise
Protokoll	Die Ping-Pong Funktion funktioniert nicht richtig. Der Client sendet dem Server kein Pong. Probleme mit der Nickname implementation. Ping wird als Nickname genommen. Der vorgeschlagene Nickname wird vom System username des Servers genommen anstatt des Client System username.
Getroffene Entscheidungen	• Andrina in der Übungsstunde Fragen.
Aufgaben während der Sitzung	• Gegenseitiges Fragen stellen. • offene Traktanden sammeln.
Traktanden für nächste Sitzung	Die Client-Server Connection richtig zum Laufen bringen. Logger Dokumentation anschauen um unser Kompilier Problem zu lösen.
Offene Fragen	Es gab sehr viele offene Fragen, zum Teil konnten sie durch Andrina beantwortet werden zum Teil sind sie immer noch offen. Wieso Kompiliert unser Code gerade nicht und sagt es
Nächste Sitzung	Fr. 21.3.25 12:00-15:00 Uhr

Eintrag 8

Datum	21.03.25
Protokollierende	Ana Svalina
Sitzungsdauer	12:15 - 15.00

Anwesenheit	Alle
Traktanden	- Aufgaben aufteilen - Netzwerkprotokoll Besprechung
Aufgabenverteilung	Ana: Netzwerkprotokoll, Commands (alle) Flo: QA Concept, Readme file ändern, Userlist implementieren, protokolle hochladen Jana: EchoServer + Erweiterungen (Server), PING Julia: EchoClient + Erweiterung (Client), PONG
Kurzfristige Ziele	Planung des weiteren Vorgehens Server- Client Connection schrittweise
Protokoll	Wir haben uns entschieden unsere gesamte Ordnerstruktur des Spiels in Packages zu unterteilen. Ana hat das Protokoll vorgelesen und wir haben noch PING und PONG sowie NICK zu den Protokoll befehlen hinzugefügt. Dann haben wir alles von Meilenstein 2 nochmals gut aufgeteilt, damit wir es schaffen in 2 Tagen nochmals zu machen.
Getroffene Entscheidungen	<ul style="list-style-type: none"> • JavaDoc erst am Sonntag commiten • Von vorne anfangen mit Meilenstein 2
Aufgaben während der Sitzung	<ul style="list-style-type: none"> • Gegenseitiges Fragen stellen. • Implementierung nochmals (fast) von vorne anfangen, wie Rahel es uns erklärt hat.
Traktanden für nächste Sitzung	Problemlösung
Offene Fragen	<ul style="list-style-type: none"> • Serverantwort Typ immer +OK? Oder -ERR? Oder etwas anderes? (Mail oder Discord fragen)
Nächste Sitzung	Sonntag: nicht eine Sitzung, sondern wir arbeiten den Tag durch und kommunizieren via Discord. Falls Gespräche notwendig sind machen wir einen Video oder Telefon Gespräch stattfinden.

Eintrag 9

Datum	27.03.25
Protokollierende	Ana Svalina
Sitzungsdauer	10:00 - 12.00
Anwesenheit	Alle
Traktanden	- Organisation vor dem Treffen mit Rahel - CHAT und NICK Lösungsvorschläge
Aufgabenverteilung	Ana: Command INFO zu den Commands hinzufügen, String Commands als Commands (Netzwerkprotokoll) ändern, Protokoll Flo: QA Concept, Readme file ändern, Userlist implementieren, protokolle hochladen Jana: EchoServer + Erweiterungen (Server), PING Julia: EchoClient + Erweiterung (Client), PONG Gemeinsam CHAT, NICK Problem Lösungsvorschläge
Kurzfristige Ziele	Planung des weiteren Vorgehens Chat Problem lösen Nickname Problem lösen Fragen fürs Treffen vorbereiten

Protokoll	<p>Problemfeststellung: Alles was über das Netzwerkprotokoll läuft funktioniert nicht (Meilenstein 2).</p> <p>Wir haben das PING PONG im Projekt ausgeklammert und gepusht. Unser Lösungsvorschlag um das Problem von der Welcomenachricht von Server zu lösen, ist das mit dem command JOIN zu verbinden sodass nicht allen im Terminal die Welcomenachricht ausgeprintet wird wenn ein Spieler beitrifft.</p> <p>Aus Treffen mit Rahel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bei Clienthandler Prints (INFO) von Commands nutzen - Alle Aufrufe von commands von zB "NICK" (writerClient) auf Command.NICK ändern! => Commands nutzen und Command.Separator nutzen - Problem im ProtocolReaderServer - man geht nicht durch den Loop - <code>if (!newNick.matches("[a-zA-Z0-9_]{3,30}\$")) {</code> -> max namenslänge auf 30 ändern - Alles nur aus dem protocolwriterserver verschicken (alles mit dem Netzwerkprotokoll verbinden)
Getroffene Entscheidungen	<ul style="list-style-type: none"> • PING PONG für jetzt Ausklammern • Fokus auf fixen von Chat und Nickname • Separator zu % ändern
Aufgaben während der Sitzung	<ul style="list-style-type: none"> • Gegenseitiges Fragen stellen. • Protokoll schreiben • Code fixen • JavaDoc auf Englisch • Alle Commands als Commands
Traktanden für nächste Sitzung	Problemlösung

Eintrag 10

Datum	28.03.25
Offene Fragen	In welches package soll die Lobby implementiert werden
Protokollierende	Ana Svalina
Sitzungsdauer	10:30 - 13.45
Anwesenheit	Alle
Traktanden	- Weiteres Vorgehen planen
Aufgabenverteilung	Ana: Manual, game logik Flo: QA Konzept , ping pong, chat problem lösen Jana: Game logik Julia: gui Alle gemeinsam: Quadro Programming
Kurzfristige Ziele	Planung des weiteren Vorgehens Ziel: möglichst viele offene Fragen besprechen.
Protokoll	Wir haben uns überlegt eine Mail an Andrina und Rahel zu schreiben, wo wir genauer unsere Problemstellung erklären, da wir bereits 5h lang versucht haben das Problem zu lösen und noch keine Lösung haben. Trotzdem haben wir und dazu entschieden noch einen Lösungsansatz gemeinsam zu viert anzugehen, wo alle überlegen und nur jemand den Code auf IntelliJ schreibt (Julia). Unser Ziel ist es nur ein Objekt im readLoop zu erstellen auf der Client Seite.

	<p>Wir haben es geschafft eine Chatnachricht zu erhalten, im Terminal wird ausgegeben Chat received Hi :)</p> <p>Uns ist aufgefallen dass wir beim Chat zum decoding Emojis und Umlaute hinzufügen müssen und das im Code Stringnamen grossgeschrieben werden müssen</p> <p>Auf der Serverseite wollen wir jetzt dasselbe machen (nur einen Writer erstellen).</p> <p>In der ChatToAll Methode sendChat Methode vom WriterServer aufrufen.</p> <p>Wir konnten das Problem immernoch nicht ganz fixen, also haben wir den Tutor Amer um Hilfe gefragt. Er konnte feststellen dass der erste Buchstabe immer vom Client zurückgeschickt wurde und das Problem lag am Clienthandler mit dem int c aus den Vorlesungsslides das unser Code nutzte aber anscheinend gar nicht benutzen darf und er konnte das lösen indem er den Code gelöst hat und eine while-Schleife mir running als inout erstellt und running ist true wenn die Schleife abbricht.</p> <p>Er konnte den Logger auch fixen.</p>
Getroffene Entscheidungen	Aufgaben
Aufgaben während der Sitzung	<ul style="list-style-type: none"> • Gegenseitiges Fragen stellen. • Protokoll schreiben • Tutor*innen fragen im ZG • Meilenstein 3 aufteilen
Traktanden für nächste Sitzung	Gegenseitige updaten woran wir gerade am arbeiten sind und wo Fehler aufgetreten sind. Offene Fragen
Nächste Sitzung	3.4.25

Eintrag 11

Datum	03.04.25
Offene Fragen	Was fehlt noch alles? Wo sind unklarheiten?
Protokollierende	Flo Hansen
Sitzungsdauer	10:30 – 13:45
Anwesenheit	Alle
Traktanden	Gegenseitiges updaten zur eigenen Arbeit Fragen sammeln
Aufgabenverteilung	Ana: game Manual Jana und Flo: Pair Programming Lobby Julia: Gui
Kurzfristige Ziele	Offene Fragen klären.
Protokoll	Wir haben uns um 10:30 getroffen und haben individuell an unseren Aufgaben gearbeitet. Zwischendurch haben wir Andrina gefragt, wenn es Unklarheiten gab. So gut es ging haben wir auch versucht uns gegenseitig zu helfen. Seit der letzten Sitzung haben auch wir endlich alle Anforderungen von Meilenstein 2 zum Laufen gebracht und haben ebenfalls in der Zwischenzeit am Meilenstein 3 weitergearbeitet.
Getroffene Entscheidungen	<ul style="list-style-type: none"> • Wir treffen uns morgen um gemeinsam zu probieren die Lobby Logik zu implementieren
Aufgaben während der Sitzung	<ul style="list-style-type: none"> • Gegenseitiges Fragen stellen. • Protokoll schreiben • Tutor*innen fragen im ZG

-	• Tutor*innen fragen im ZG
Traktanden für nächste Sitzung	Lobby implementation Gui Problem anschauen
Nächste Sitzung	4.4.25 10:00 Uhr ZG

Eintrag 12

Datum	04.04.25
Offene Fragen	• Funktioniert Broadcast to all? Gamestate anzeigen
Protokollierende	Flo Hansen
Sitzungsdauer	10:00 - 13.00
Anwesenheit	Alle
Traktanden	- Lobby Logik implementieren - Problem mit Gui implementation anschauen
Aufgabenverteilung	Ana: libraries, Protokoll Flo: QA Konzept , pair programming, ping pong, Jana: Pair Programming Julia: Pair Programming Alle gemeinsam: Quadro Programming
Kurzfristige Ziele	Basic Lobby implementation zum Laufen bringen.
Protokoll	Wir haben uns während der heutigen Sitzung mit der implementation von der Lobby beschäftigt. Dafür haben wir zuerst versucht eine Skizze von der Logik der Implementation zu machen und haben unsere Überlegungen anschliessend Andrina gezeigt. Zusätzlich haben wir Amer gefragt bezüglich dem Gui, der uns mit unserem loading Probleme helfen konnte. Schliesslich haben wir noch die offenen Aufgaben verteilt und ein wenig selbständig gearbeitet. Aber das Wochenende werden wir per Discord miteinander kommunizieren und uns auf dem Laufenden halten.
Getroffene Entscheidungen	Aufgabenverteilung: Flo: Lobby Logik Basic fertig machen, gamestate, Sitzungsprotokoll fertig schreiben Ana: lounging List, players List Julia: Gui Jana: spiellogik, jar unsigned lobby
Aufgaben während der Sitzung	• Gegenseitiges Fragen stellen. • Pair Programming • Individuelles arbeiten
Traktanden für nächste Sitzung	Präsentation vorbereiten Spiel durchlauf machen
Offene Fragen	Funktioniert Broadcast too all?
Nächste Sitzung	7.4.25 Mittag