

Protokoll der Buddler Joe corp.
9. April 2019, 12:15 Uhr

Ort: Kollegienhaus 09.04.2019

Präsenzliste:

Anwesende: Sanja, Sebastian, Moritz,

Entschuldigte:

1. QA	Verantwortlich	Datum
Logger noch aus dem Repository löschen, Sanja eröffnet noch einen Issue, Coding conventions wird noch als separates Dokument erstellt und in die docs eingefügt		
2. Source Code Documentation		
Jeder überprüft noch, ob alles dokumentiert ist.		
3. Broadcast und whisper		
Funktioniert, ist getestet, funktioniert mit @all und @name		
4. Build Script		
Funktioniert, getestet -> permission issue gefixt		
5. Chat		
Funktioniert im Spiel, geht alles im GUI		
6. Command Line		
An der Sitzung auf Windows und Ubuntu getestet. Funktioniert bei allen.		
7. Committed		
ReadME von Matthias bis morgen		
8. Dear Diary		
Sanja, Sebastian und Matthias erstellen noch einen Eintrag		
9. Game List		
Viktor erstellt noch einen Befehl und erwähnt es im Manual		
10. Librarian		
Haben JOML und JLWGL		
11. GUI		
Funktioniert, soweit getestet		
12. Game List		
Kann ausgegeben werden		
13. Game Logic		
Implementiert, funktioniert soweit		
14. Game State		
Items, Gold, Leben, die Karte, Position der Spieler, Highscore und Zeit seitdem die Lobby erstellt wurde wird auf dem Server gespeichert.		
15. High Score		
Funktioniert, kann ausgegeben werden und serialised		
16. Netzwerkdokument		
Matthias erstellt noch ein Packet		
17. Präsentation		
<ul style="list-style-type: none">- Teaser- About a game: (Moritz) Was ist Buddler Joe im Moment		

<ul style="list-style-type: none"> - Technology (Matthias) - Networking (Sebastian) - QA (Sanja) - Rules to Code (Sebastian) - Progress report (Sanja) - Who What When (Viktor) Progress mit Plan! - Demo Noch einen Test an der Sitzung, danach steht Code für morgen. (Sanja) 		
---	--	--

Sitzung endet um 13.15 Uhr