

# **Tagebuch für das Spiel “The Floor is Java”**

von Melanie Svab, Dennis Grunenberg, Rohail Gondal und Natasha Dudler

*27. Februar 2020: Treffen zur Besprechung unserer Game-Idee.*

Anwesende der Gruppe: alle

Jeder brachte jeweils drei Ideen mit, die wir ausführlich besprachen. Nun haben wir uns für ein Schildkrötenspiel namens «The Floor is Java» entschieden, zu dem wir sämtliche Regeln und Details festlegten.

*28. Februar 2020: Beginn des Programmierens von Server und Client*

Anwesende: Dennis Grunenberg, Rohail Gondal

Die Basics sind nun programmiert. Der Server läuft. Sendet der Client eine Nachricht, so bekommt er eine Antwort vom Server.

*4. März 2020: Erstellen von Mockups*

Anwesende: Melanie Svab

*5. März 2020: Kreieren des Timetables mit GanttProjekt, sowie des Tagebuches*

Anwesende: Natasha Dudler

Nach etlichen Stunden des Termine-Verschiebens und des Verzweifeln steht nun der Terminkalender fest. Jetzt müssen wir uns nur noch daran halten...

*11. März 2020: Vorbereitung Präsentation*

Anwesende: alle

Aufteilung der Sprechparts der Präsentation. Vorbereitung läuft gut.

*13. März 2020: Aufnahme der Präsentation*

Anwesende: alle

*14. März 2020: Debugging und Video*

Anwesende: Dennis Grunenberg, Natasha Dudler (Zuhause: Melanie Svab)

Während Dennis und Natasha den ganzen Nachmittag hindurch einen Bug bezüglich der Verbindung mehrerer Clients ausfindig zu machen versuchten, schnitt Melanie die einzelnen Teile der gestrigen Präsentation zu einem coolen Filmchen zusammen.

*15. März 2020: Konferenz über Skype von 13:00-16:00*

Anwesende: alle

Einzelne Arbeiten wurden aufgeteilt.

Melanie = Netzwerkprotokoll, Rohail = Chat, Dennis = Verbindungsstücke der einzelnen Bereiche, Natasha = Einstellungen des Clients (Namen, etc.)

Gemeinsam suchten wir nach einem Weg, wie Clients miteinander kommunizieren können und besprachen den weiteren Verlauf bis zum zweiten Meilenstein.

*16. März 2020: Timetable und erste Versuche des Chatrooms*

Anwesende: Natasha Dudler, Dennis Grunenberg

Natasha: Update unseres Timetables, sowie Programmieren von Klassen für Informationen des Clients an den Server.

Dennis: Versuch zur Findung einer Möglichkeit eines Chatrooms mit eigenen Threads

*17. März 2020: Chat*

Anwesende: Dennis Grunenberg

Weitere Versuche für den Chat, sowie das Erstellen eines Informationstext, falls ein Client den Chat verlässt.

*18. März 2020: Duplikate*

Anwesende: Natasha Dudler

Erste Methoden für den Server, um Duplikate zu vermeiden. Dafür wurde eine Liste verwendet, die die Namen von Clients abspeichert.

*19. März 2020: Netzwerkprotokoll*

Anwesende: Melanie Svab, Natasha Dudler, Dennis Grunenberg

Während Melanie den ersten Prototypen für unser Netzwerkprotokoll vollendetet, nahmen Natasha und Dennis eine grossräumige Umbauung vor. Nun hat jeder Client einen Thread, der die Inputs vom Server liest.

*20. März 2020: Chatroom*

Anwesende: alle

Gemeinsam fanden wir eine Lösung für einen simplen Chat, kommentierten den Code gründlich und änderten verbliebene Fehler.

Abends testeten wir unseren Fortschritt auf Hamachi.

### *21. März 2020: Netzwerkprotokoll, Kommentare und Timetable*

Anwesende: Melanie Svab, Natasha Dudler

Melanie fügte die Keywords aus dem Netzwerkprotokoll mit zugehörigen Erklärungen in den Code ein und überarbeitete die Schnittstelleninteraktion von Client und Server. Natasha machte den Gant-Kalender detaillierter für Meilenstein vier und fünf.

### *22. März 2020: CheckStyle und letzte Änderungen*

Anwesende: anfangs Rohail Gondal und Natasha Dudler, später alle

Rohail sorgte dafür, dass der Code den Coding-Konventionen entspricht und richtig encoded, decoded und validated wurde.

Natasha überflog noch einmal das Tagebuch und nahm eine letzte Veränderung am Code bezüglich der Namensänderung vor.

Beim anschliessenden Zoom-Meeting von 13:00 – 14:00 waren alle anwesend.

Letzter gemeinsamer Feinschliff vor Meilenstein 2. Der Code für die Namensänderung wurde fertig gestellt und das Schliessen der Sockets auf Seiten des Clients wurde hinzugefügt für ein schöneres Beenden des Programmes. Wir legten ein geupdatetes .gitignore File an damit sicher alle von uns verwendeten Tools in diesem vorhanden sind.

### *23. März 2020: CheckStyle*

Rohail sorgte dafür, dass der Code den Coding-Konventionen entspricht.

### *26. März 2020: GameDevelopment*

Dennis erstellte erste Klassen für das Spiel selbst. Spielfeld und dessen Generierung sind implementiert. Prototypen von Funktionen sind auch aufbereitet. Nächster Schritt: Implementation in Server mit eigenen Threads.

Natasha überarbeitete Server mit Enumerationstypen, um Schreibfehler im Code zu vermeiden.