

Tagebuch für das Spiel “The Floor is Java”

von Melanie Svab, Rohail Gondal, Dennis Grunenberg 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

Anwesende: Rohail Gondal

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

25. März 2020: Enum Klasse

Anwesende: Natasha Dudler

Eine Enum-Klasse namens «Protokoll» wurde hinzugefügt, um das Handling mit Keywords einfacher zu gestalten.

26. März 2020: GameDevelopment

Anwesende: Dennis Grunenberg, Natasha Dudler

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. Die Klasse Lobby wurde generiert, durch die anwesende Clients einen Weg ins Spiel finden werden.

27. März 2020: Input Checks

Anwesende: Natasha Dudler

Nun gibt es Methoden, die sowohl von Client- wie auch von Server-Seite überprüfen, ob die Informationen nach den Schlüsselwörtern (zum Beispiel das «nickname» nach NAME:nickname) für einen Spielzug / eine Änderung korrekt eingegeben wurden.

28. März 2020: Verschiedenes

Anwesende: alle

Einzelner erledigten wir folgende Aufgaben:

Melanie: erste Klassen für einen GUI-Chat

Dennis: Basis-Merkmale und Funktionen für das Spielfeld, sowie Zuweisung von Schildkröten an die Spieler

Natasha: Code für das Erstellen und Beitreten von Lobbys

Rohail: Klasse «Start» von der aus sowohl Server als auch Clients gestartet werden können

28. März 2020: Verschiedenes

Anwesende: Melanie Svab, Rohail Gondal, Dennis Grunenberg

Melanie: der Chat kann nicht mehr vom Terminal aus benutzt werden, sondern hat nun sein eigenes Chatfenster. Methoden für den Whisperchat und den Broadcastchat wurden implementiert.

Rohail: Durch setting.gradlew kann nun ein Jar file erstellt werden.

Dennis: Die Schildkröten auf unserem Spielfeld werden mit den Keywords UPPR, DOWN, LEFT und RIGT verschoben. Sollte etwas im Weg stehen, kann die Schildkröte nicht in die gewünschte Richtung. Sammeln die Schildkröten Münzen, erhalten die Spieler Punkte.

30. März 2020: Putzaktion

Anwesende: alle

Gemeinsam betrieben wir einige Aufräumarbeiten, um unnötige Keywords zu streichen. Spieler / Spielerinnen können, in dem sie «Back» eingeben, aus einer Lobby herausgelöscht werden.

Die Schildkröten kriegen Punkte für Bewegungen und Extrapunkte für Münzen.

31. März 2020/ 1. April 2020: Start client localhost:1111 [nickname] / server 1111

Anwesende: Rohail Gondal

Die Startklasse entspricht nun den Anforderungen für Meilenstein 3. Es ist optional, ob ein Client seinen / ihren Namen eingibt. Tut er / sie es nicht, so wird der Name des Systems als Nutzernamen verwendet.

Logger können nun verwendet werden und gitignore beachtet Linux-Geräte.

Es wird versucht, über den Kommando «build-cs 108» sowohl ein Jar-Dokument wie auch ein Javadoc zu erstellen.

2. April 2020: Verschiedenes

Anwesende: alle

Melanie und Dennis: Weiterarbeiten am Spiel. Events geschehen nun nach einer bestimmten Zeitspanne

Rohail: Verbesserte die Klasse «Start»

Natasha: Da bei der Playerliste auch Clients angezeigt werden, die durch Connection Lost nicht mehr tatsächlich anwesend sind, wurde eine Methode entwickelt, die diese Clients aus der Liste der «userthreads» herauslöscht.

3. April 2020: Spiele spielen und Spiele beobachten

Anwesende: Dennis Grunenberg, Natasha Dudler

Dennis: Schildkröten tauchen nach einem Event wieder auf der Startposition auf, falls sie überschwemmt wurden oder von einem Erdbeben übermannt.

Natasha: Spieler können einer Lobby auch als Zuschauer beitreten.

4. April 2020: Verschiedenes

Anwesende: Rohail Gondal, Dennis Grunenberg, Natasha Dudler

Natasha: Aktualisieren aller Dokumente. Erstellen des Manuals, sowie leichte Verbesserungen für «Spectators».

Dennis: Implementation von unserem Cheat-Code «IDKW».

Melanie: Winner-State existiert nun.

5. April 2020: Verschiedenes

Anwesende: alle

Grundsätzliche Räumungs- und Verbesserungsarbeiten beim Spiel wie beim Code im Allgemeinen. (Kommentare, Q/A, Interpretation des ClientReaderThreads bezüglich des Spielverlaufs)