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

von Melanie Svab, Dennis Grunenberg, Rohail Gondal and 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 Verzweifelns 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: Aufnahme der Präsentation

Anwesende: alle

14. März 2020:

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 = Netwerkprotokoll, 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:

Anwesend: Natasha Dudler

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