



Status Report 1

Project Name	Bomberman-Clone
Team Name	SoulThieves
Type	StatusReport
Created By	Dustin Büchner
Engineers	Dustin Büchner, Frank Müller, Alexej Kunz, Andreas Riegg, Max Schwarz
Date	@May 9, 2022
Status	33%

Ist-Zustand

Das Spiel ist bereits soweit das Welten von einem XML-Parser geladen werden können und mit einem lokalen Server kommuniziert werden kann. Der Spieler kann sich in dieser Welt bereits mit vollständigen Animationen bewegen. Des weiteren befindet sich das Hauptelement "die Bombe" bereits soweit in Arbeit, dass sie platziert werden kann und explodiert. Außerdem sind bereits alle Powerups angelegt worden und für alle Objekte wurden Animationen und Bilder vorbereitet.

Grundlegend besteht das Projekt aus zwei kleinen Teilprojekten, einem Server und einem Client Projekt. Angedacht ist, dass nur der Client für die Darstellung zuständig ist und der Server die Logik für den Spielverlauf fasst.

Das Projekt liegt bis auf eine kleine Verzögerung bei der Implementation einer Aufgabe im Zeitplan. Alle Aufgaben wurden bis Ende des 1.Sprints der Realisierungsphase abgeschlossen. Weitere Aufgaben wurden außerdem bereits für den Nächsten Sprint besprochen und entsprechend verteilt.

Um Informationen zu einzelnen Aufgaben und Ihren Zuständigkeiten zu erhalten kann auf das entsprechende Objekt im nachfolgenden Abschnitt "Terminsituation" geklickt werden.

Terminsituation/Projektampel

Roadmap

Projects	Priority	Sprint	Engineers	Epic	
<u>Bombe grundlegend</u>		Sprint 2	Dustin Büchner	Realisierung	
<u>Powerups anlegen</u>		Sprint 2	Frank Müller	Realisierung	
<u>Basic Client-Server-Kommunikation</u>		Sprint 2	Andreas Riegg	Realisierung	
<u>Grundlegender Player</u>		Sprint 2	Andreas Riegg	Realisierung	
<u>Mapperparser</u>		Sprint 2	Max Schwarz	Realisierung	
<u>AnimationSprites</u>		Sprint 2	Alexej Kunz	Realisierung	
<u>EntityInterpolation</u>		Sprint 3	Andreas Riegg	Realisierung	
<u>ServerReconciliation</u>		Sprint 3	Andreas Riegg	Realisierung	
<u>Throw/Kick bomb</u>		Sprint 3	Max Schwarz	Realisierung	
<u>MapSelection</u>		Sprint 3		Realisierung	
<u>GroundEffects</u>		Sprint 3	Max Schwarz	Realisierung	
<u>Bombe fertig</u>		Sprint 3	Dustin Büchner	Realisierung	

Aa Projects	Priority	Sprint	Engineers	Epic	
<u>PlayerStats/PowerupEffects</u>		Sprint 3	(A) Alexej Kunz	Realisierung	©
<u>Main Menu</u>		Sprint 3	(F) Frank Müller	Realisierung	©
<u>Meilensteine festlegen</u>	P1 🔥	Sprint 1	(A) Alexej Kunz(A) Andreas Riegg(M) Max Schwarz	Entwurf	©
<u>Zuständigkeiten verteilen</u>	P1 🔥	Sprint 1	(A) Alexej Kunz(A) Andreas Riegg(M) Max Schwarz(F) Frank Müller	Entwurf	©
<u>Projektstrukturplan</u>	P2	Sprint 1	(A) Alexej Kunz(A) Andreas Riegg(M) Max Schwarz(F) Frank Müller	Entwurf	
<u>Scene-Structure</u>	P1 🔥	Sprint 1	(A) Alexej Kunz(A) Andreas Riegg(M) Max Schwarz	Entwurf	©
<u>LagCompensation</u>			(A) Andreas Riegg		
<u>Database</u>					
<u>OnlineRanking</u>					
<u>Settings</u>					
<u>Accountmanagement</u>					
<u>EndScreen/StartScreen</u>					
<u>HUD</u>					
<u>Entwurf</u>			(A) Alexej Kunz(A) Andreas Riegg(M) Max Schwarz(F) Frank Müller		©
<u>Übergabe</u>			(A) Alexej Kunz(A) Andreas Riegg(M) Max Schwarz(F) Frank Müller		©
<u>Realisierung</u>			(A) Alexej Kunz(A) Andreas Riegg(M) Max Schwarz(F) Frank Müller		©
<u>Testphase</u>			(A) Alexej Kunz(A) Andreas Riegg(M) Max Schwarz(F) Frank Müller		©



Detaillierte Informationen können über den Roadmap-Verweis abgerufen werden.

Aufgaben für die letzten beiden Sprints werden immer erst zu Sprint-Beginn festgelegt um bestmögliche Aufgabenverteilung zu gewährleisten.

Problemanalyse

Aktuell kommt es bei der Client-Server Kommunikation noch zu Verzögerung/Rucklern. Dieses Problem wurde bereits in einer Aufgabe für den aktuell laufenden Sprint eingeschlossen und wird behoben.

Weitere Probleme sind nach aktuellem Stand noch nicht aufgetreten.

Risikoanalyse

Da es aktuell nur zu einem kleinen Problem gekommen ist und einer Verlängerung einer Aufgabe gekommen ist, sind keine größeren Risiken bekannt. Die Aufgabe zum Thema "Bombe" muss allerdings im jetzt laufendem Sprint erledigt werden, um im

Zeitplan zu bleiben.

Ressourcen

Engine:

[Godot-Game-Engine](#)

Editor:

[Godot-Editor](#)

Projektplanungstool:

[Notion](#)

Kommunikationstool:

[Discord](#)

Tool zur Erstellung von Informationsgrafiken:

[Diagrams.net](#) (früher draw.io)

Informationsgrafiken

Aufgabenpakete, Schnittstellen und ein grober Netzplan stehen für weitere Information [hier](#) zur Verfügung.

Ausblick für laufenden Sprint

Aufgaben können der entsprechenden Ansicht aus der [Roadmap](#) entnommen werden.

In diesem Sprint soll das Menü und die Funktion der Powerups implementiert werden. Des Weiteren werden Serverfunktionalitäten und das angesprochene Problem auf Serverseite noch implementiert. Die Funktionalität der Bombe und Speziellen Blöcken in der Welt soll auch fertiggestellt werden.

Wenn dieser Sprint abgeschlossen soll bereits die Spiellogik soweit stehen, dass grundlegend gespielt werden kann und mit allen Objekten interagiert werden kann.