

# Programmierprojekt\_Gruppe\_5

07.04.2024

<http://>

Projekt Manager

Projektbeginn/ende

11.03.2024 - 17.05.2024

Fortschritt

0%

Vorgänge

43

Ressourcen

0

## Vorgänge

2

Vorgang	Anfang	Ende	Notizen
Meilenstein 1 <i>Präsentation im Plenum</i>	14.03.24	14.03.24	
Meilenstein 2 <i>Vorzeigen des Projekts in der Übungsstunde</i>	25.03.24	25.03.24	
Meilenstein 3 <i>Präsentation im Plenum am 11.4 oder 12.4: Projekt und Fortschritt präsentieren</i>	10.04.24	10.04.24	
Meilenstein 4 <i>Vorzeigen des Projekts in der Übungsstunde</i>	29.04.24	29.04.24	
Meilenstein 5 <i>Präsentation des Projekts im Plenum Präsentation in der Übungsstunde am 27.5.</i>	15.05.24	15.05.24	
Präsentation M1 erstellen <i>Die Präsentation muss enthalten: - Beschreibung des Ziels des Spieles und der zugehörigen Spielregeln - Präsentation der Anforderungen an die zu entwickelnde Software - Festlegung der Funktionalität von Client und Server, noch ohne Beschreibung des Protokolls - Projektorganisation: Arbeitsplan/Balkendiagramm, Zuständigkeiten - ... (siehe Milestones)</i>	11.03.24	13.03.24	
Nickname System implementieren <i>- Der Client muss einen Nickname eingeben können - Nicknames müssen einzigartig sein (bob, bob_01) - Es muss ein Nickname vorgeschlagen werden, der basierend auf dem Computernamen ist (whoami)</i>	18.03.24	21.03.24	
Client2Client Chat implementieren	18.03.24	21.03.24	
Login/Logout System Implementieren <i>Das Login/Logout System muss folgende Eigenschaften haben: - Beliebige viele Clients müssen sich mit dem Server verbinden können - Logouts werden auf eine sinnvolle Weise bearbeitet.</i>	18.03.24	21.03.24	
Ping Pong implementieren <i>- Der Server sendet in regelmäßigen Intervallen Ping-Nachrichten und der Client reagiert bedeutungsvoll. - Der Client sendet in regelmäßigen Intervallen Pong-Nachrichten und der Server reagiert bedeutungsvoll.</i>	18.03.24	21.03.24	
Protokoll definieren <i>- Protokoll in einem Dokument definieren (alle commands mit Beschreibung und Beispiel) - Protokoll in Code implementieren</i>	14.03.24	15.03.24	
Software Quality concept erstellen <i>wird noch kommuniziert, wie das aussehen muss</i>	18.03.24	21.03.24	
Präsentation <i>Präsentation muss enthalten: - Progress Report - Ziele, Regeln und Mechaniken im Spiel - Prototyp präsentieren - wie die Spiellogik im Code repräsentiert ist - Tools, Libraries und Prozesse, die wir benutzt haben, die nicht in der Vorlesung behandelt wurden. - QA measures</i>	11.04.24	12.04.24	
Prototyp fertigstellen (für Präsentation)	04.04.24	05.04.24	

## Vorgänge

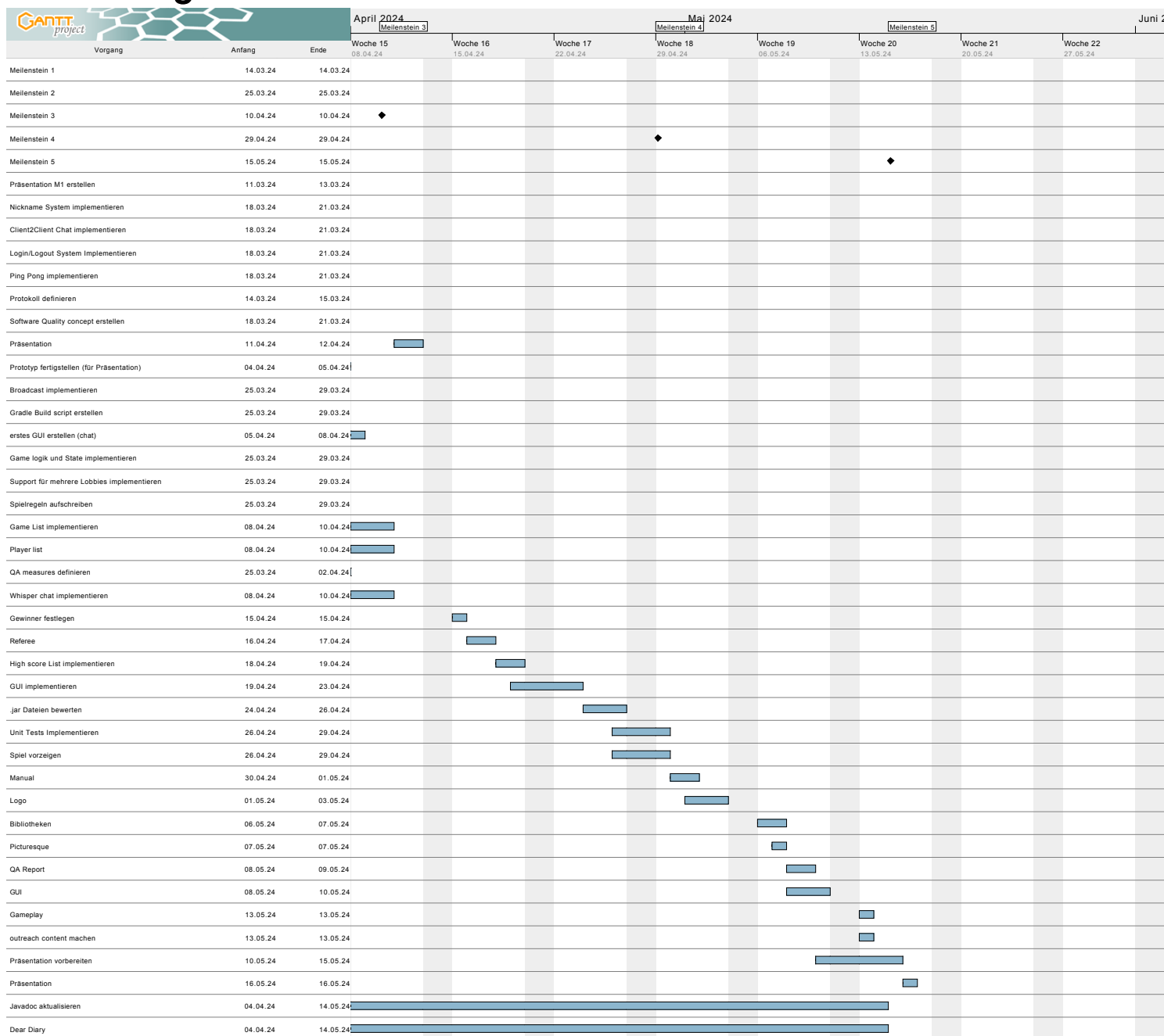
3

Vorgang	Anfang	Ende	Notizen
Broadcast implementieren	25.03.24	29.03.24	
Gradle Build script erstellen	25.03.24	29.03.24	
erstes GUI erstellen (chat)	05.04.24	08.04.24	
Game logik und State implementieren	25.03.24	29.03.24	
Support für mehrere Lobbies implementieren <i>Die Spieler in einer Lobby müssen aufgelistet werden können</i>	25.03.24	29.03.24	
Spielregeln aufschreiben <i>in geschriebener Form, Spezifisch zu unserer Umsetzung</i>	25.03.24	29.03.24	
Game List implementieren <i>auflisten der aktuell laufenden, offenen und beendeten Spielen.</i>	08.04.24	10.04.24	
Player list	08.04.24	10.04.24	
QA measures definieren <i>in einem Dokument, schriftlich</i>	25.03.24	02.04.24	
Whisper chat implementieren <i>Hauptverantwortliche: Istref und Pascal</i>	08.04.24	10.04.24	
Gewinner festlegen <i>Gewinner und Gewinnstatus werden richtig erkannt. -Hauptverantwortliche: Istref und Pascal</i>	15.04.24	15.04.24	
Referee <i>Schauen, dass die Regeln korrekt implementiert sind und aufgezwungen werden.  Hauptverantwortlicher: Pascal</i>	16.04.24	17.04.24	
High score List implementieren <i>Es gibt eine Highscore-Liste, die dauerhaft gespeichert, bei Bedarf aktualisiert und für Clients verfügbar ist.  Hauptverantwortliche: Istref und Pascal</i>	18.04.24	19.04.24	
GUI implementieren <i>Man sollte das ganze Spiel über die GUI spielen können.  Hauptverantwortliche: Robin und Boran</i>	19.04.24	23.04.24	
.jar Dateien bewerten <i>zwei .jar Dateien, die wir bekommen, bewerten. Die .jar Dateien sollen auf die achievements GUI, GUI (advanced), High Score, Referee, Shall We Play A Game, Victory und den Malus Chat Commander bewertet werden.  Hauptverantwortliche: alle</i>	24.04.24	26.04.24	
Unit Tests Implementieren <i>Unit tests Schreiben um Qualität zu sichern. Hauptverantwortliche: Pascal und Boran</i>	26.04.24	29.04.24	
Spiel vorzeigen <i>Spiel vorzeigen in der Übungsstunde ("Choreographie" planen) Hauptverantwortliche: alle</i>	26.04.24	29.04.24	
Manual <i>Manual, welches erklärt wie man das Spiel spielt  Hauptverantwortlicher: Istref</i>	30.04.24	01.05.24	

## Vorgänge

4

Vorgang	Anfang	Ende	Notizen
<b>Logo</b> <i>Ein Logo des Spiels kreieren</i> <i>-Hauptverantwortlicher: Pascal</i>	01.05.24	03.05.24	
<b>Bibliotheken</b> <i>Externe Bibliotheken über gradle behandeln</i> <i>Hauptverantwortlicher: Istref</i>	06.05.24	07.05.24	
<b>Picturesque</b> <i>Repräsentatives Screenshot des Spiels machen</i> <i>-Hauptverantwortlicher : Boran</i>	07.05.24	07.05.24	
<b>QA Report</b> <i>Hauptverantwortliche: Istref und Robin</i>	08.05.24	09.05.24	
<b>GUI</b> <i>Die Decks auf dem GUI übersichtlich repräsentieren und durch Mausclicken die Bewegung der Karten ermöglichen.</i> <i>-Hauptverantwortliche: Robin und Boran</i>	08.05.24	10.05.24	
<b>Gameplay</b> <i>Räpräsentatives Videogameplay JavaTiles</i> <i>Hauptverantwortlicher: Robin</i>	13.05.24	13.05.24	
<b>outreach content machen</b> <i>Video, Screenshot, etc. im outreach hinterlegen (siehe Slides)</i> <i>-Hauptverantwortlicher : Pascal</i>	13.05.24	13.05.24	
<b>Präsentation vorbereiten</b> <i>Präsentation schreiben und üben</i> <i>Hauptverantwortliche: alle</i>	10.05.24	15.05.24	
<b>Präsentation</b> <i>Projekt im Plenum präsentieren</i> <i>-Hauptverantwortliche: alle</i>	16.05.24	16.05.24	
<b>Javadoc aktualisieren</b> <i>Javadoc auf dem neuesten Stand bringen</i> <i>- Hauptverantwortliche: Pascal und Robin</i>	04.04.24	14.05.24	
<b>Dear Diary</b> <i>Diary auf den neuesten Stand bringen</i> <i>- Hauptverantwortliche: Istref und Boran</i>	04.04.24	14.05.24	



Ressourcendiagramm

