

Milestones & Tasks

Group 13

Tim / Phil / Alex H. / Alex I.

| Date (est. end) | ID | Description | Responsible |
|-----------------|--------------------------------------|---|----------------|
| 5.11 (Fr) | Git/-Hub | Push/Pull/Commit/Mergekonflikte/Basics von Git | Alle |
| 5.11 | Forum | Forum auswählen / evtl zoho.com | Alle |
| 5.11 | Besprechung | Durchsprechen von den bevorstehenden Aufgaben | Alle |
| 5.11 | IDE | IDE auswählen / evtl nur Sublime + Xcode / CLion | Alle |
| 11.11 (Mi) | MS1 | <i>Protokollphase "Prolog"</i> | |
| 11.11 | Game-ID | Game-ID von der Kommandozeile auslesen | Alex H. |
| 11.11 | Konstanten | Definiere 3 Konstanten (port, host, gamekindname) | Tim |
| 11.11 | Serverconnect | Kontakt mit dem dem Gameserver aufnehmen | Phil |
| 11.11 | Prolog-Phase | PerformConnection-Programm ausbauen | Alex I. |
| 11.11 | Pretty Print | Wohlformatierte Ausgabe vom Gameserver | Tim |
| 11.11 | Fehlerbehandlung | Ausführliche Fehlerausgaben mit perror() | Alle |
| 11.11 | Makefile | Ziel ist ein makefile, das nur ein executable mit dem Namen "client" rausbringt | Alle |
| 11.11 | Testen | Fehlerbehandlung / Alle möglichen Ausnahmefälle ausprobieren / Kommunikation mit dem Gameserver ausprobieren | Alle |
| 21.11 | MS2 | <i>Shared Memory / Multiprozessing</i> | |
| 14.11 | Konfigurations-datei | 3 Variablen rauslesen aus einer <i>config.conf</i> und in einer <i>struct</i> ablegen (host, port, spielart) | Alex H. |
| 18.11 | Auslagern des Rauslesens in config.c | Einzelnes Programm zum rauslesen und speichern schreiben, Formatierung beachten | Alex H. |
| 21.11 | Forking I | Thinker (Überlegungen machen) | Tim / Alle |
| 21.11 | Forking II | Connector | Phil |
| 21.11 | Shared Memory I | Kernpunkte: Modular aufbauen um das Spielprinzip leicht verändern zu können, alles in einem <i>struct</i> speichern | Alex I. |
| 21.11 | Shared Memory II | Überlegung für viele Spieler – realloc für shm | Alex I. / Alle |
| 23.12 | MS3 | <i>Protokoll / Thinker / Spielzüge</i> | |
| 28.11 | Protokoll | Spielverlaufsphase (Wait, move, gameover) | Alex H. |
| 12.12 | Thinker | SHM-Zugriff aufbauen Modularität für veränderte Spielmodi | Alex I. |

| | | | |
|-------|----------------------|---|---------|
| 19.11 | Connector to Thinker | Connccetor ==> Signal & SHM ==> Thinker | Phil |
| 23.11 | Spielfeldanzeige | Parsen von der Gameserver Ausgabe in ASCII | Tim |
| 23.11 | Thinker to Connector | Thinker ==> unnamed Pipe ==> Connector | Alex I. |
| 23.11 | PerformConnect | 2 Stellen gleichzeitig abprüfen: Thinker / Gameserv | Alle |
| 2.2 | MS4 | <i>Artificial Intelligence</i> | |
| 2.2 | AI I | Keine Nutzung von Datenbanken Executable darf maximal 500 kB groß sein Keine Kommunikation über das Internet Nicht eindeutig konformes Verhalten von Clienten führt zu Disqualifikation | Alle |
| 2.2 | AI II | Nach Möglichkeit / Zeitaufwand einen Algorithmus entwickeln, da Monte-Carlo ausgeschlossen wird | Alle |