

# Projekt-Tagebuch

## Welche Informationen werden ins Projekt-Tagebuch eingetragen?

- Protokollierung der Sitzungen
- Protokollierung der sowohl in den Sitzungen als auch während des Arbeitsprozesses gefällten Entscheidungen. Dazu gehören unter Anderem:
  - Kurzfristige Ziele und wie diese erreicht werden sollen
  - Aufgabenverteilungen. Findet sich auch im GanttProject)
- Projektüberwachung (wird der ursprüngliche Arbeitsplan eingehalten, wo gibt es Verzögerungen, welche Korrekturmassnahmen wurden ergriffen, etc.)
- Projekt-Probleme

## Wie liest sich das Projekt-Tagebuch?

Dieses Tagebuch ist eine chronologische Eintragung aller oben genannten Informationen. In der Struktur dieses Tagebuchs sind die Protokolle der **Gruppensitzungen** und die Aufgabenverteilung für die **Meilensteine** die zentralen Einträge. Diese decken vor allem den ersten und Teilaspekte der letzten drei oben genannten Punkte ab. Alle weiteren Informationen, welche sich nicht zu einem dieser Einträge zuordnen lassen, da sie z.B. während des Arbeitsprozesses aufgetreten sind oder nicht in den Sitzungen besprochen wurden, werden in der Rubrik "Vor der Sitzung" des nächsten darauf folgenden Meetings eingetragen. Alle weiteren Sitzungen, die nicht als Sitzungen der ganzen Gruppe gedacht sind, wie z.B. Sitzungen, die nur einen bestimmten Aufgabenbereich betreffen und nur die an diesem Aufgabenbereich arbeitenden Personen betreffen, werden in diesem Tagebuch **Besprechung** genannt und werden als dritte Form der Eintragung aufgelistet.

Die Gruppensitzungen werden, da sie formaler sind als die Besprechungen, auch alle einheitlich protokolliert. Sie gliedern sich in vier Rubriken. Die erste ist "**Vor der Sitzung**", deren Zweck bereits erläutert wurde. Darauf folgend kommt "**Themen der Sitzung**", welche zur Orientierung eine Auflistung aller in dieser Sitzung besprochenen Themen gibt. Sie wird, gefolgt vom Hauptteil, der "**Protokollierung der Sitzung**" und zum Schluss kommen noch die "**To-Dos**", welche während der Sitzung festgelegt wurden. Für die Besprechungen werden aus Gründen der Themen-Spezifität bewusst keine formalen Anforderungen gestellt.

# Gruppensitzung 1 - 27.3.23

Teilnehmer: Emanuele, Jonah, Rahel, Rui

## Vor der Sitzung:

### Installieren

- Hamachi VPN Download, Account erstellen
- Download GanttProject
- Piazza
- JDK
- IntelliJ
- Gradle
- Gitlab Unibas

## Themen der Sitzung:

- Hat die Installation bei allen geklappt?
- Wie protokollieren wir und wie führen wir das Projekttagbuch?
- Was kommt ins Readme?
- Hamachi Netzwerk erstellen
- Spiel auswählen

## Protokollierung der Sitzung

### Hat die Installation bei allen geklappt?

- Nur Gitlab geht nicht. Abklären in den To-Dos.

### Wie protokollieren wir und wie führen wir das Projekttagbuch?

- Chronologisches Protokoll durch Ganttproject Planung und auf Git
- Tagbuch wird auf diesem Dokument geführt. Alle wichtigen Informationen lassen sich der ersten Seite entnehmen (Siehe "**Welche Informationen werden ins Projekt-Tagebuch eingetragen?**" und "**Wie liest sich das Projekttagbuch?**")  
Weiterhin ist am Ende dieses Dokuments eine Vorlage für jede Gruppensitzung.

### Was kommt ins Readme?

- Allgemeine Informationen über Projekt
- Wie kann man Projekt laufen lassen / starten
- Notwendige Ressourcen

### Hamachi Netzwerk erstellen

gemacht

### Spiel auswählen

Gewählt wurde das Spiel Zug um Zug mit folgenden Eigenschaften

- Orte an der Uni Basel
- Velos statt Züge?

Müssen uns mit Spielregeln und Spielkonzept vertraut machen und Namen ausdenken -> To-Dos.

Machen uns Gedanken zum Mockup. colonist.io hat gute Struktur -> To-Dos.

## To-Dos:

- Rui: In Piazza nachfragen, warum Gitlab nicht funktioniert.
- Emanuele: Sitzungsprotokoll aufbereiten.
- Alle: Spielregeln von Zug um Zug anschauen und Ideen für Thema
- Alle: Gedanken zum Spielkonzept machen
- Rahel: Mockup Gedanken zur Karte
- Jonah: Mockup Gedanken zur Struktur/Layout
- Nächstes Meeting: 29.02.23

# Gruppensitzung 2 - 01.03.2023

## Vor der Sitzung:

**28.02, Emanuele:** Tagebuch-Konzept erarbeitet

**28.02, Alle:** Erweiterung des Konzepts für die Karte um Museen & Zoo, da Universitätsgebäude zu wenig gestreut sind

**28.02 Jonah:** Mockup erarbeitet. Guter Link für Spielkarten Grafiken (auch Anleitung): [TTR rules GER web \(brettspiele-report.de\)](https://ttr.rules.ger.web/brettspiele-report.de). Link zum Mockup: <https://app.mogups.com/pOeknLZX8cSNLbzcdY46ZbNPz4Yt41l8/view/page/ae91f864a>

## Themen der Sitzung:

- Was bedeutet die Abgabe genau?
- Besprechung der Spielregeln
- Gruppenname und Spielname festlegen
- GanttProject Projektplan erstellen
- System- und Softwareanforderungen
- Aufteilung Client/Server
- Aufgabenverteilung: Skills & Interessen berücksichtigen
- Git Ordner erstellen & Projektstruktur (?)
- Meilenstein nochmal genau anschauen
- Wollen wir Einzelbewertung haben?
- Wollen wir für jede Aufgabe eine bearbeitende und eine korrekturlesende Person haben?
- Besprechung/Verbesserung Mockup

## Protokollierung der Sitzung

**Wurden alle To-Dos der letzten Sitzung gemacht?**

Ja

**Wurden alle relevanten Informationen wie gefällte Entscheidungen, Einhaltung des Arbeitsplans oder weitere wichtige Anmerkungen/Informationen in die Rubrik "Vor der Sitzung" eingetragen?**

Ja

**Was bedeutet die Abgabe genau?**

jar-Datei: Kompiliertes, ausführbares Java Programm.

### **Besprechung der Spielregeln**

Anzahl der "Bausteine" und Spielkarten pro Spieler müssen sich an die Karte (sprich Anzahl und Länge der Strecken) anpassen, da wir nicht gleich viele Strecken wie das Original-Spiel haben.

Brücken über den Rhein  
Wagenkarten haben Räder drauf (anstelle von Wagen)

### **Gruppenname und Spielname festlegen**

Spielname: Rat um Rad

Gruppenname: ProgRADler

### **GanttProject Projektplan erstellen**

-> To-Do

### **System- und Softwareanforderungen**

- Brainstorming gemacht
- Aufarbeitung -> To-Do

### **Aufteilung Client/Server**

-> To-Do

### **Aufgabenverteilung: Skills & Interessen berücksichtigen**

Rahel, Rui: Client

Jonah, Emanuele: Server

Grober Plan:

- Zuerst Programmstruktur
- Dann Client-Server-Verbindung herstellen
- Dann parallel Client und Server weiterentwickeln

### **Git Ordner erstellen & Projektstruktur (?)**

Struktur Idee:

- common (Code, der im Frontend und Backend verwendet wird)
- frontend (client, GUI)
- backend (server)
- diagrams (draw.io Classen- und Ablauf-Diagramme))

Branches:

- main
  - develop
    - feature A
    - feature B
    - etc. ...

### **Meilenstein nochmal genau anschauen**

Alle fehlenden To-Dos aufgeschrieben.

### **Wollen wir Einzelbewertung haben?**

Vorerst keine Einzelbewertung

### **Wollen wir für jede Aufgabe eine bearbeitende und eine korrekturlesende Person haben?**

Code-Reviews (on PR (Pullrequest))

Wäre sinnvoll bei gewissen Aufgaben.

## To-Dos:

Bis zur nächsten Sitzung:

- Nächstes Meeting: Freitag 16:00
- Emanuele: Aufbereitung des Protokolls
- Emanuele: GanttProjektplan erstellen
- Rui, (Emanuele): System- und Softwareanforderungen
- Jonah: Zusammenfassung zu Client-Server schreiben
- Rahel, (Emanuele): Written concept of game
- Jonah: Git: create develop branch
- Jonah und andere: Add generell setup folders and files project
- Rui, Rahel, (Jonah): Mockup vervollständigen

# Gruppensitzung 3 - 03.03.2023

## Vor der Sitzung:

**Jonah:** Develop branch erstellt.

**Rahel:** Spielkonzept überarbeitet. Genaue Spielmaterialien & Anzahl Spielsteine müssen in der Gruppe noch besprochen werden. Karte ausgearbeitet

## Themen der Sitzung:

- Präsentation: einheitliches und gutes Layout, Zeiteinteilung
- Wollen wir etwas Spezielles machen an der Präsentation?
- Projektplan: Korrekturlesen und Aufteilen der Aufgaben
- Meilenstein nochmal anschauen
- Konzept Bahnhof einbauen oder weglassen ?
- Letzte Fragen zu Spielregeln
- Karte von Basel oder nicht
- Client-Server und Softwareanforderungen

## Protokollierung der Sitzung

### **Wurden alle To-Dos der letzten Sitzung gemacht?**

Systemanforderungen

Client-Sever noch nicht, müssen das noch anschauen

Setup folders und files noch nicht gemacht

### **Wurden alle relevanten Informationen wie gefällte Entscheidungen, Einhaltung des Arbeitsplans oder weitere wichtige Anmerkungen/Informationen in die Rubrik "Vor der Sitzung" eingetragen?**

Ja

### **Präsentation: einheitliches und gutes Layout, Zeiteinteilung**

Spielregeln: 2

Client/Server: 2

Requirements: 1

Project Timeline: 1

Layout -> To-Do

### **Wollen wir etwas Spezielles machen an der Präsentation?**

Nicht Priorität hier setzen

### **Projektplan: Korrekturlesen und Aufteilen der Aufgaben**

To-Do alle Personen eintragen

### **Meilenstein nochmal anschauen**

**“Ahead of Schedule and Under Budget!”** wird erst gemacht, wenn wichtigere Punkte (wie Server Verbindung, Mockup) fertig.

### **Konzept Bahnhof einbauen oder weglassen ?**

Weglassen

### **Letzte Fragen zu Spielregeln**

Geklärt und in das Konzept der Spielregeln reingeschrieben

### **Karte?**

Orte nicht mit perfektem Abstand und Hintergrund ist simples Bild oder Farbe (keine Karte).  
Rohe

### **Client-Server und Softwareanforderungen**

Siehe Dokument “Anforderungen”

## **To-Dos:**

Bis zur nächsten Sitzung:

- Nächstes Meeting: 8 Uhr, Dienstag
- Emanuele: Aufbereitung des Protokolls
- Emanuele: Spielkonzept ergänzen
- Rahel, Jonah, Rui: Mockup für Präsentation ready machen
- Alle: Eigene Zeit für Präsentation
- Rui: Powerpoint-Slides sammeln und einheitliches Layout machen
- Jonah, (Emanuele): Gantt und Plan-Review
- Jonah, Rahel, Emanuele: Client-Server-Kommunikation
- Emanuele, Rahel: Softwareanforderungen in Milestone anschauen und ausarbeiten



# Gruppensitzung 4 - 07.03.2023

## Vor der Sitzung:

**03.03, Emanuele:** Aktuelles Concept of the Game geschrieben

**04.03, Emanuele:** Software- und Systemanforderungen erweitert

**05.03, Emanuele:** Jonah seinem Vorschlag folgend den Projektplan umfassend geändert

**Rahel:** Mockups für Softwareanforderungen gemacht, Client-Server blabla

**Rahel:** Client-Server spezifiziert

**Jonah:** Client-Server-Diagramm

## Themen der Sitzung:

- Präsentation besprechen
- Spielregeln besprechen
- Client-Server
- Korrekturlesen auf nächstes Treffen
- Milestone-Abgabe besprechen

## Fragen:

- Meilenstein 2: "Client to client chat is working" = whisper oder alle Chatnachrichten nicht über Server ?
- "The server handles a client logout in a meaningful way"

## Protokollierung der Sitzung

### **Wurden alle To-Dos der letzten Sitzung gemacht?**

Zeit messen für Präsentation muss noch gemacht werden

### **Wurden alle relevanten Informationen wie gefällte Entscheidungen, Einhaltung des Arbeitsplans oder weitere wichtige Anmerkungen/Informationen in die Rubrik "Vor der Sitzung" eingetragen?**

Ja

### **Präsentation besprechen**

Letzte Besprechung über den Inhalt

To-Do: Zeit messen und eventuell Präsentation kürzen

### **Spielregeln besprechen**

Besprochen und im Dokument verändert

### **Client-Server**

Siehe To-Dos

### **Korrekturlesen auf nächstes Treffen**

- Softwareanforderungen: Änderungsvorschläge am Ende des Dokuments reinschreiben
- Projektplan (Teil für Meilenstein 2): Änderungsvorschläge im Dokument xxx reinschreiben
- Neues System für folgende Dokumente (Spielregeln, Softwareanforderungen, Client-Server-Kommunikation, Client-Architektur, Server-Architektur). Da diese Dokumente zentral für das Projekt sind, muss jede Änderung dieser Dokumente genauestens dokumentiert werden.

### **Milestone-Abgabe besprechen**

Morgen im Tutorat

## **To-Dos:**

Bis zur nächsten Sitzung:

- Emanuele: Planung des nächsten Meetings
- Emanuele: Aufbereitung des Protokolls
- Alle: bis zum Tutorat Zeit stoppen für Präsentation
- Rahel: Client-Server für Abgabe bereit machen
- Rui, Emanuele: Client-Server detailliert fertig schreiben
- Alle: Projektplan für Meilenstein 2 anschauen und Verbesserungsvorschläge im gleichnamigen Dokument schreiben
- Alle: Softwareanforderungen Verbesserungsvorschläge am Ende des Dokuments schreiben
- Emanuele: Spielregeln ergänzen
- Emanuele: neues System für wichtige Dokumente

## Meilenstein 1: 08.03.2023

x	Presentation: About a Game
x	Process: About a Game
x	Product: Ahead of Schedule and Under Budget!
x	Process: Dear Diary
x	Process: Dear Diary (advanced)
x	Presentation: Mockup
x	Presentation: Networking
x	Presentation: Requirement Analysis
x	Process: The name of the Game
x	Presentation: Who? What, When?
x	Process: Who? What? When?

## Gruppensitzung 5 - 10.03.2023

### Vor der Sitzung:

**Rahel:** Änderung Softwareanforderungen Spiel: Vorbereitung, Beitrag zu Lang- und Kurzstreckenkarten.

### Themen der Sitzung:

- <https://wiki.byte-welt.net/wiki/JavaDoc> durchlesen & für künftige Arbeit am Code gebrauchen
- Softwareanforderungen besprechen
- Client-Server-Kommunikation To-Do aufgeben
- Projektplan für Meilenstein 2 besprechen und weiteres Vorgehen

Was jetzt wichtig ist:

- so schnell wie möglich beginnen zu coden.
  1. Server - Client Kommunikation Grundgerüst (Sockets)
    - a. Username auf Server speichern & ändern
    - b. Chat zwischen mehreren Clients
    - c. Connection Loss detection (wie?) Ping Pong
    - d. Logout meaningful way
  2. Network Protocol
    - a. Grundlage dafür Client-Server Dokument

### Protokollierung der Sitzung

#### **Wurden alle To-Dos der letzten Sitzung gemacht?**

Client-Server-Dokument noch nicht ganz fertig gemacht.

Gantt-Project von einigen nicht angeschaut.

#### **Wurden alle relevanten Informationen wie gefällte Entscheidungen, Einhaltung des Arbeitsplans oder weitere wichtige Anmerkungen/Informationen in die Rubrik "Vor der Sitzung" eingetragen?**

Ja

#### **Link für JavaDoc**

Durchlesen bei Coden.

#### **Softwareanforderungen besprechen**

Rahel: Ich würde das Spiel nicht als zu komplex einstufen. Eine Gefahr sehe ich in der Abänderung des Spielkonzepts, da wir dieses nicht (oder nur mit erheblichem Aufwand) auf Logikfehler prüfen können. (Kleinere Karte, stimmen unsere Abstände + Orte)

**Client-Server-Kommunikation To-Do aufgeben**

Bis zu dem nächsten Treffen konzentrieren wir uns auf andere Sachen und arbeiten uns etwas in Client-Server, Chat und Multithreading ein.

**Projektplan für Meilenstein 2 besprechen und weiteres Vorgehen**

Weiteres Vorgehen nicht genau festgelegt.

**To-Dos:**

Bis zur nächsten Sitzung:

- Emanuele: Aufbereitung des Protokolls
- Jonah: Packages

# Gruppensitzung 6 - 17.03.2023

## Vor der Sitzung:

**Rahel:** Client-Server-Chat-Idea Dokument erstellt,

**Jonah:** rename-projekt branch gemerged und am client-server-socket branch gearbeitet (cleanup und refactoring)

## Themen der Sitzung:

- Netzwerkprotokoll: wie übertragen wir Objekte (ohne ObjectOutputStream)
- To-Dos aufteilen

## Protokollierung der Sitzung

**Wurden alle To-Dos der letzten Sitzung gemacht?**

Ja

**Wurden alle relevanten Informationen wie gefällte Entscheidungen, Einhaltung des Arbeitsplans oder weitere wichtige Anmerkungen/Informationen in die Rubrik "Vor der Sitzung" eingetragen?**

Ja

**Netzwerkprotokoll: wie übertragen wir Objekte (ohne ObjectOutputStream)**

Wir nutzen den `socket.getOutputStream()`.

**To-Dos aufteilen**

Gemacht, siehe To-Dos.

## To-Dos:

Bis zur nächsten Sitzung:

- Jonah: refactor code,
- Emanuele: Host-Methode, Projekttagbuch, Ping-Pong, wichtige Dokumente hochladen
- Rahel: username handling, Protocol
- Rui: Input, Output

# Gruppensitzung 7 - 21.03.2023

## Vor der Sitzung:

siehe TO-DO's der letzten Sitzung

## Themen der Sitzung:

- Austausch über Arbeitsstand
- 

## Protokollierung der Sitzung

**Wurden alle To-Dos der letzten Sitzung gemacht?**

Ja

**Wurden alle relevanten Informationen wie gefällte Entscheidungen, Einhaltung des Arbeitsplans oder weitere wichtige Anmerkungen/Informationen in die Rubrik "Vor der Sitzung" eingetragen?**

Ja

## To-Dos:

Bis zur nächsten Sitzung:

- Jonah: Logout-Handling, QA anschauen
- Emanuele: Ping und Pong implementieren
- Rui: Input Stream fix
- Rahel: whoami fix pushen, users can change their username implementieren, unique user name validation implementieren

# Gruppensitzung 8 - 24.03.2023

## Vor der Sitzung:

Jonah: Add Continuous Integration, Add logout feature, add UserService and UserRepository, add Unittests, add default Merge Request Template

## Themen der Sitzung:

- Austausch über Arbeitsstand
- Branches mergen

## Protokollierung der Sitzung

**Wurden alle To-Dos der letzten Sitzung gemacht?**

Ja

**Wurden alle relevanten Informationen wie gefällte Entscheidungen, Einhaltung des Arbeitsplans oder weitere wichtige Anmerkungen/Informationen in die Rubrik "Vor der Sitzung" eingetragen?**

Ja

## To-Dos:

Bis zur nächsten Sitzung:

- Jonah: Improve Ping Pong Mergerequest
- Rahel: Netzwerk Protokoll, Finish update username
- Rui: Fix Packet coder
- Emanuele: QA Dokument, letzte Änderungen bei Ping Pong
- JAVADOC: jeder!



# Gruppensitzung 8 - 26.03.2023

## Vor der Sitzung:

siehe To-Dos und Git-Verlauf

## Themen der Sitzung:

- Test der Applikation um sie abzugeben
- Alle Dokumente überprüfen und auf Git laden
- evt. Planung des weiteren Vorgehens für Meilenstein 3

## Protokollierung der Sitzung

### **Wurden alle To-Dos der letzten Sitzung gemacht?**

Ja

### **Wurden alle relevanten Informationen wie gefällte Entscheidungen, Einhaltung des Arbeitsplans oder weitere wichtige Anmerkungen/Informationen in die Rubrik “Vor der Sitzung” eingetragen?**

Grösstenteils werden diese Informationen nun direkt auf Git gehandhabt.

Offene Anliegen werden als Issues aufgenommen.

Commit beschreiben die vorgenommenen Änderungen.

## To-Dos:

- Validation Protocol: Sonderzeichenbehandlung
- Netzwerkprotokoll und Tagebuch hochladen
- Linux Testing
- Gradle build script → executable JAR

## Meilenstein 2: 27.03.2023

x	Product: .gitignore
	Process: Java Doc
x	Product: Protocol and content is properly encoded, decoded and validated
x	Product: Players can change their nicknames
x	Product: Chat
x	Process: Dear Diary
x	Product: Login
x	Product: Logout (Client logout, applikation beenden)
x	Product: Ping
x	Product: Pong
x	Product: Protocol Code: protocol is defined and implemented
x	Product: Protocol Document: defined in a document, all commands explained together with an example.
x	Product: Protocol Validator
x	Process: QA Concept
x	Product: bob_001
x	Product: whoami

### Malus:

x	network protocol and serialized format are human-readable
x	Everybody contributed to Project
x	No Class files in repo
	Game does run on Linux
x	User doesn't have to input messages precisely matching the network protocol
	Alles im Repo (Dokumente & Code) auf dem Main Branch
x	README eingerichtet
x	Alle Commit Messages meaningful
	Coding Conventions eingehalten
x	Alle Gruppenmitglieder bei Meilenstein dabei

# Gruppensitzung 9 - 09.04.2023

Vor der Sitzung:

Themen der Sitzung:

- Weiteres Vorgehen

## Protokollierung der Sitzung

### **Weiteres Vorgehen**

- Liste für Meilenstein 3 erstellt (siehe unten)
- Aufteilung der einzelnen Teile in: gemacht, in progress, muss gemacht werden (siehe unten)
- Prioritäten festgesetzt: (in Farbe angestrichen, siehe unten)
- Weiteres Vorgehen geplant (mündlich in Backend (Emanuele, Jonah)- und Frontend (Rui, Rahel)-Aufgaben aufgeteilt). Innerhalb der Gruppen noch detaillierteres Vorgehen.

To-Dos:

- Emanuele: Tagebuch aufarbeiten

# Gruppensitzung 10 - 15.04.2023

TODOs bis Sonntag, 16.4.23

## **Jonah:**

1. Finish build roads merge request
2. Implement take wheel card from deck
3. Merge
4. rest der game logic

## **Emanuele:**

1. Write QA Document
2. Dear diary ok?
3. Merge requests...
4. rest der game logik

## **Rahel:**

1. refactor listeners on client + included views
2. x GameMapCoder should correctly encode List of Roads and Cities
3. Update Protocol Document

# Meilenstein 3: 17.4.2023

## Abhak-Legende:

**x** falls irrelevant

**s** für **Server**

**g** für **GUI**

x	Process: JavaDoc
	Presentation: About a Game
s	Product: Broadcast
x	Product: Build Script
g	Product: Command Line
	Process: Dear Diary //habe das x weggenommen, da wir es erst dann ankreuzen sollten, wenn es ins main hochgeladen ist
	Presentation: Demo
g	Product: GUI
s,g:	Product: Game List
70% auf server	Product: Game Logic
s	Product: Game State
x	Product: Librarian
s	Product: Lounging
s	Product: Lounging List
	Product: Manual
s	Product: Player List
	Presentation: Progress Report
x	Product: Protocol Code
	Product: Protocol Document
	Presentation: QA
	Process: QA
	Presentation: Rules to Code
	Product: Shall we play a game
	Presentation: Technology
-s	Product: Whisper - 3h

	Process: Who, what, when
	Bonus: Ted Talk

Malus:

	Presentation: Broken watch
x	Product: Building Freeze
x	Everybody contributed to Project
x	No Class files in repo
	Game does run on Linux
x	User doesn't have to input messages precisely matching the network protocol
	Process: Incomplete: Alles im Repo (Dokumente & Code) auf dem Main Branch
	README angepasst (Master Procrastinator)
x	Process: Silent comitter
	Presentation: Unaudited (grammr, spelling)
x	Unconventional
	Presentation: Wall of text
x	Wanted (present at lecture and exercise)

# Gruppensitzung 11 - 24.04.2023

## Server TODOs:

### Noch nicht verteilt:

- Highscore speichern
- Synchronized machen

### Jonah:

1. fix build road
2. turn wird updated
3. very useful refactor
4. Game end state determined and scores updated (bis Mi 26.4.23).
5. 5 out of 7

### Emanuele:

- finish take wheelcard from deck (bis Mi 26.04.023)
- Projekttagebuch und Präsentation updaten
- 5 out of 7
- Unit Test reicht?
- QA
- Testing-Anleitung schreiben
- 

### Niedrige Priorität:

- Check if not already in other game (also for create game).
- exitGame
- Build grey road zuerst in GUI. Server ist einfach
- takeOpenWheelCard
- Alle anderen Methoden im GameService

## Meilenstein 4: 17.4.2023

alle	Javadoc
Rahel, Rui	Process: 5 out of 7
alle, Emanuele arbeitet auf	Process: Dear Diary
Rahel, Rui	Product: GUI
Rahel, Rui	Product: GUI (advanced)
Server: Emanuele Client: Rui	Product: High Score
Rahel, Rui	Process: Peer Precision
Emanuele, Jonah	Product: Referee
Rahel, Jonah	Presentation: Shall we play a game
Emanuele, Jonah	Product: Unit-Test
Emanuele, Jonah	Product: Unit-Test advanced
Emanuele	Product: Victory

Malus:

	Product: Building Freeze
	Product: Chat Commander
	Process: Silent Commiter
	Process: Unconventional



**Product GUI:** Graphische Oberfläche der GameMap: (20 Points)

- Design GameMap (nach Vorlage Zug um Zug Gruselfahrt)
- GameMap visuell repräsentieren
  - Roads auswählen können und bebauen.
  - Bebaute Roads mit richtigen Spielsteinen darstellen (Farbe)
- PlayerOverview: Zielkarten, Spielsteine und Radkarten darstellen
  - Anzahl bei anderen Playern
  - Detaillierte Anzeige bei eigenem Spieler
- Activities: Anzeige der letzten Activities im UI zeigen
- Funktionalität:

x	MR für determin winstate mergen: Emanuele
x	Client Take Wheelcards: Rahel
x	Take ShortDestinationCards: Rahel
	Build Road: Rahel TODO: Turn anzeigen visuell build road anzeigen (klicke auf eine strecke die du bauen willst)
x	Winner: Rui
x	PlayerOverwiev: Rahel
x	Server TakeWheelCards: Emanuele
	Build road anpassen, sodass karten zum bauen in den ziehstapel random verteilt werden: Jonah
	Map: Jonah
x	Client: Fehlermeldungen als Popup anzeigen

**Product GUI (advanced) + Product Referee:** (30 + 15 Points)

- Build Road:
  - GUI Road auswählen und Anfrage zum Bauen an Server schicken
  - Server:
    - überprüfen ob richtige Farbe Radkarten vorhanden
    - überprüfen ob Anz. Spielsteine vorhanden
    - Spielsteine setzen, Update an alle Spieler senden
    - Überprüfen ob Zielkarte erreicht (vgl. gebaute Strecken + Zielkarten),
  - GUI: Darstellung der gebauten Strassen - verbessern?
- Radkarten ziehen
- Zielkarten ziehen

+ 20 Punkte fürs Vorspielen (Presentation: Shall We Play A Game)

### Product Victory! (10 Points)

- Spiel endet wenn 1 Spieler keine Spielsteine mehr hat oder 6 Destinations erreicht wurden (Serverside checken)
- Ermitteln des Spielstate (Server)
- Darstellung des Gewinners/Rangliste (Client)

### Product High Score! (5 Point)

- High Score List auf Server gespeichert
- GUI: Darstellung der High Score List (ähnlich wie GameOverview)

### TODO bis 30.4.2023

1. DestinationCards implementieren: Emanuele
2. Farbe Players anpassen: Players müssen andere Farben haben pink, hellblau, hellgrün, lila, braun
3. Farbe des Players anzeigen
- 4.
5. High Score on Client TODO: store persistently

### TODO bis 1.5.2023

1. Highscores müssen im UI sortiert werden: **Jonah**
2. Highscore muss im server persistent gespeichert werden: **Jonah**
3. Long dest card nicht in bewertung: **Jonah**
4. Add server tests and refactor: **Jonah**
5. Who's turn should be displayed
6. Long destination card: in own player overview und während short destination card selection anzeigen
7. Return to Startup Page nachdem Spiel beendet
8. /whisper command: **Rui**
9. Broadcast Chat: /broadcast
10. QA: **Emanuele**

DOKUMENTE ALS PDF HOCHLADEN

## Meilenstein 5:

TODO: keep chat even after destinationCards Chosen

alle	Javadoc
Jonah, Rahel	Presentation: About a Game
Rahel, Jonah	Presentation: About a Game advanced
Jonah	Process: Archiving
alle, Jonah Verantwortung	Product: Command Line
alle, Emanuele arbeitet auf	Process: Dear Diary
Rahel, Jonah	Presentation: Demo
Rahel, Rui	Product: GUI
alle	Product: Game Logic
Server: Emanuele Client: Rui	Product: High Score
alle	Product: Login
Rahel, Jonah	Presentation: Logo
Rui	Product: Manual
Jonah	Product: Pachydermatous Librarian
Rui	Product: Picturesque
alle	Product: Protocol Code
alle, Rahel arbeitet auf	Product: Protocol Document
Emanuele	Presentation QA
Emanuele, Jonah	Product: QA Report
Emanuele,	Product: QA Report advanced

Jonah	
Rahel, Jonah	Presentation: Shall we play a game
Jonah	Presentation: Technology
alle	Product: Technology
Rui	Product: Twitchy
alle	Product: Unit-Test
Emanuele	Presentation: We are smarter

Malus:

--	--

Bonus:

--	--

# Vorlage für Gruppensitzung zum Kopieren

# Gruppensitzung X - XX.XX.XXXX

## Vor der Sitzung:

**Datum, Name::** texttexttext

**Datum, Name:** texttexttext

## Themen der Sitzung:

- thema2

## Protokollierung der Sitzung

### Wurden alle To-Dos der letzten Sitzung gemacht?

**Wurden alle relevanten Informationen wie gefällte Entscheidungen, Einhaltung des Arbeitsplans oder weitere wichtige Anmerkungen/Informationen in die Rubrik “Vor der Sitzung” eingetragen?**

# Thema1

[illegible]

## Thema2

[illegible]

## To-Dos:

Bis zur nächsten Sitzung:

- PersonX: Planung des nächsten Meetings
- PersonY: Aufbereitung des Protokolls
- Person1: To-Do1
- Person2: To-Do2