

Projektplan

Meilenstein 1:

- Spiel auswählen
- Spielkonzept entwickeln
- Software- und Systemanforderungen
- Überblick über Client-Server Kommunikation

Meilenstein 2:

- Objekte und Klassen mit ihren Feldern definieren => Erst Charts, dann Klassen erstellen
- Erste Verbindung Server-Client bzw. Client-Client
- Chat
- Netzwerkprotokoll (anhand von Client-Server Plan entwickeln)
 - Send Message to all
 - Send Message to specific user
 - Change Username
 - Game Action
 - Draw radkarten
 - Draw zielkarten
 - Build strecke
 - ...
- Parallel:
 - Emanuele/Jonah: Netzwerkprotokoll serverseitig implementieren
 - Sockets
 - Repository/Service etc.
 - Serverseitig: Datenstruktur definieren (Datenbank)
 - Rahel/Rui: clientseitige Implementierung der Sockets (Client-To-Client Kommunikation (??))
 - chat via terminal in der Anfangsphase

Meilenstein 3:

- Rahel/Rui: GUI Layout für den Chat
- Emanuele/Jonah: Broadcast an alle (Mock Liste aller offenen Spiele senden)
 - Liste aller Spiele (offen, ongoing, finished)
- Rahel/Rui: MockListe der offenen Spiele (Lobby) im GUI darstellen
- Gamelogik implementiert
 - Emanuele/Jonah: alle Befehle serverseitig implementiert
 - Rahel/Rui: einfaches GUI ausgearbeitet (nur für Gamelogik zu zeigen, noch nicht volle Karte) * da unser Spiel sehr schwer per Terminal zu spielen ist

→ Netzwerkprotokoll als erstes implementieren, das heisst auch wenn auf Server noch nicht implementiert, kann trotzdem Antwort zurückkommen.

Meilenstein 4:

Rahel/Rui: GUI

Emanuele/Jonah: Unit Testing