

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 aufgekommen 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
- Tagebuch 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://www.ttr-rules.com/ger-web/brettspiele-report.de). Link zum Mockup:

<https://app.moqups.com/pOeknlZX8cSNLbzcY46ZbNPz4Yt41l8/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. 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 - 22.5.23 7.00:

Checkliste:

	Javadoc
	Process: Archiving
	Product: Command Line
	Process: Dear Diary
	Product: GUI
	Product: Game Logic
Jonah	Product: High Score - FIX
	Product: Login
	Presentation: Logo
Emanuele	Product: Manual
	Product: Pachydermatous Librarian
Rui	Product: Picturesque
	Product: Protocol Code
	Product: Protocol Document
	Product: QA Report
Emanuele	Product: QA Report advanced
	Product: Technology (wichtig: keine unnötigen prints!)
Rui	Product: Twitchy
	Product: Unit-Test

Malus:

TODO: test on 10.5.	Product: Always online
Jonah: 8.5.	Product: Building Freeze
Jonah: Server, Rahel: UI	Product: Connection Loss
	Product: Nonlocal
	Product: Occupational Therapy
	Process: Silent Committer
	Product: Sir Nicholas
	Presentation: Unaudited
	Process: Unconventional
	Presentation: Wall of Text

Bonus: (55 total)

5 points	Continuous Integr.
5 points	Evtl. Presentation: Trailer
10 Points	TED talk
10 Points	Reconnect
3 Points	Printing Proof (professional doc)
5 Points	Multiplatform
2 Points	Keymap (T -> take wheelcards, D -> take dest cards)
3 Points	Fullscreen
5 Points	Free as in Speech
5 Points	Website
2 Points	The Game has sound

TODOs: 03.05.2023

To-Do für Server:

- Emanuele: Implement not enough WheelCards
- Warten auf Rahel: `handleConnectionLoss`
- Jonah: Unit-Test `shortDestinationCards` abklären
- Colin fragen wegen Synchronized

TODOS: 07.05.2023

TODOS:

- refactor Activities (Activity should be generated as String on the Server)
- Connection loss is handled as follows:
 - server: ends the game. A Packet with command `"GAME_ENDED_BY_PLAYER_DISCONNECTION"`
 - Client listens for this commands, displays a notification popup and has a button to get back to lobby
 - Client: `SocketException` catchten (wenn Server disconnected). Client displays popup with message, saying player should restart and that game was ended.
- Ask Colin because "Product GUI" und whisper/broadcast -> ok
- Ask colin if chat is required in homepage -> ok
- Ask colin: Is log4J impactful -> Ja
- Ask Colin: Product Sir Nicholas -> ok
- Ask Colin: Website -> download
- Ask Colin: Realtime -> not really possible
- Ask Colin: Multiplatform -> Ask professor oder Silvan
- Ask Colin: Notenskala & Bewertung (Einzel?)
- Ask Colin: Good bug tracker -> Gitlab Bug Tracker oder viele Issues

Game (Product GUI und Game Logic:

- Display Players in Game (in Lobby)
 - Server Gamebase has List of Usernames
- Map korrigieren (Text über Strecken)
- Built Roads mit Rädern (nicht Rechtecken) bebauen

Video: (Product Archiving + Product Twitchy)

- Outreach Folder erstellen
- Representative Screenshot

Screenvideo mit (musik). *ffmpeg?*

Players A und B

1. Game creation (A)
2. Game joining (B)
3. Dest card selection
4. few different moves
5. last move and win state
6. back to lobby

Aktualisierte To-Do's bis 18.05.2023

- Javadoc aktualisieren
- Test the Game for Demo
- Upload all Files as PDF (Manual, QA, Protocol Document, Project Diary)
- external libraries managed by gradle via maven central
- Network Protocol (updated und in external documentation)
- QA
- Test Building JAR
- Test Connection Losses

WICHTIG: Check Println's and Warnings when game is started.

Letzte TODOS: 19.05.2023

- Nachfragen auf Piazza wegen DMI
- Dokumente als PDF hochladen
- Highscore-Bug lösen
- Spieler, der am aktuellen Zug ist, anzeigen
- Selber in Player-Overview auftauchen
- Software schliesst, wenn x gedrückt wird

Presentation

Abgabe: 24.5.23 17.00

TODO vor Abgabe:

- Schreibfehler-Check
- Wall of Text Check
- Ist PDF

	Presentation: About a Game Outline of the game with its goals, rules and mechanics
	Presentation: About a Game advanced Have a clear introduction to your game explaining its fundamentals in such a way that a first-time listener can understand it
(Alle) Rahel	Presentation: Demo
x	Presentation: Logo
Emanuele	Presentation QA
Jonah	Presentation: Technology
(Alle)	Presentation: We are smarter

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