

JDogs

Milestone 3: 22./23.04.2021

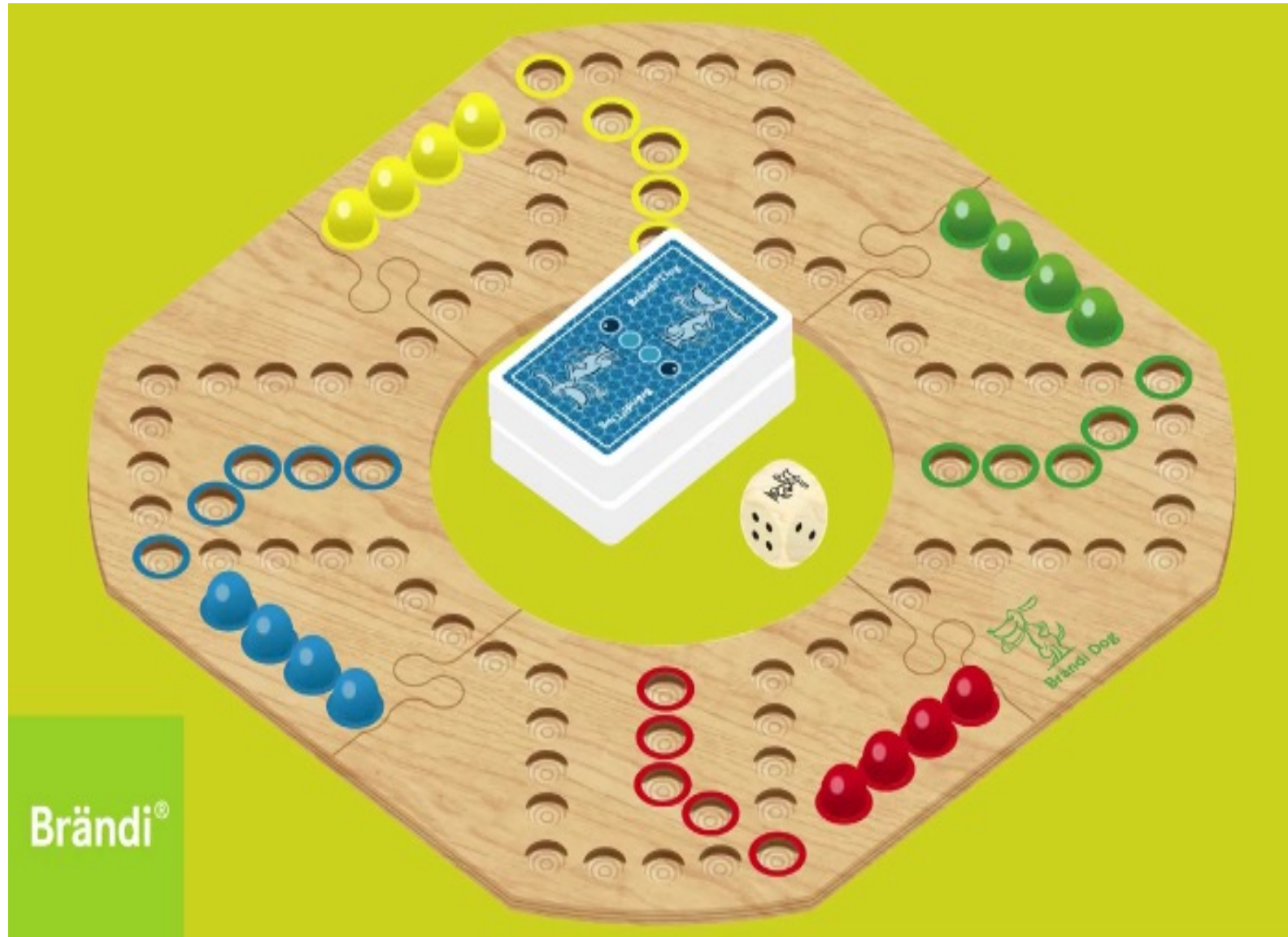
Ruben, Gregor, Johanna

Inhalt

- Das Spiel JDogs
- Demo
- Progress Report
- QA
- Rules to Code
- Technology

JDogs Eigenschaften des Spiels

- Ein Brettspiel
- Ähnlich wie Eile mit Weile
- Statt mit Würfeln bewegt man sich mit Karten vorwärts



Spielfiguren (hier Murmeln)

Karten

Würfel (nebensächlich)

Spielbret

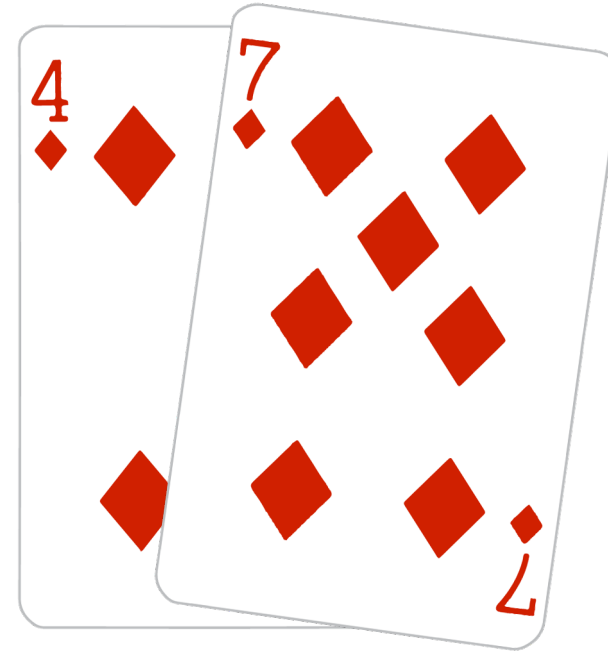
Laufkarten

Normale Laufkarten



Quelle: abcl.mybigcommerce.com

Spezielle Laufkarten



Quelle: abcl.mybigcommerce.com

JDogs Eigenschaften des Spiels

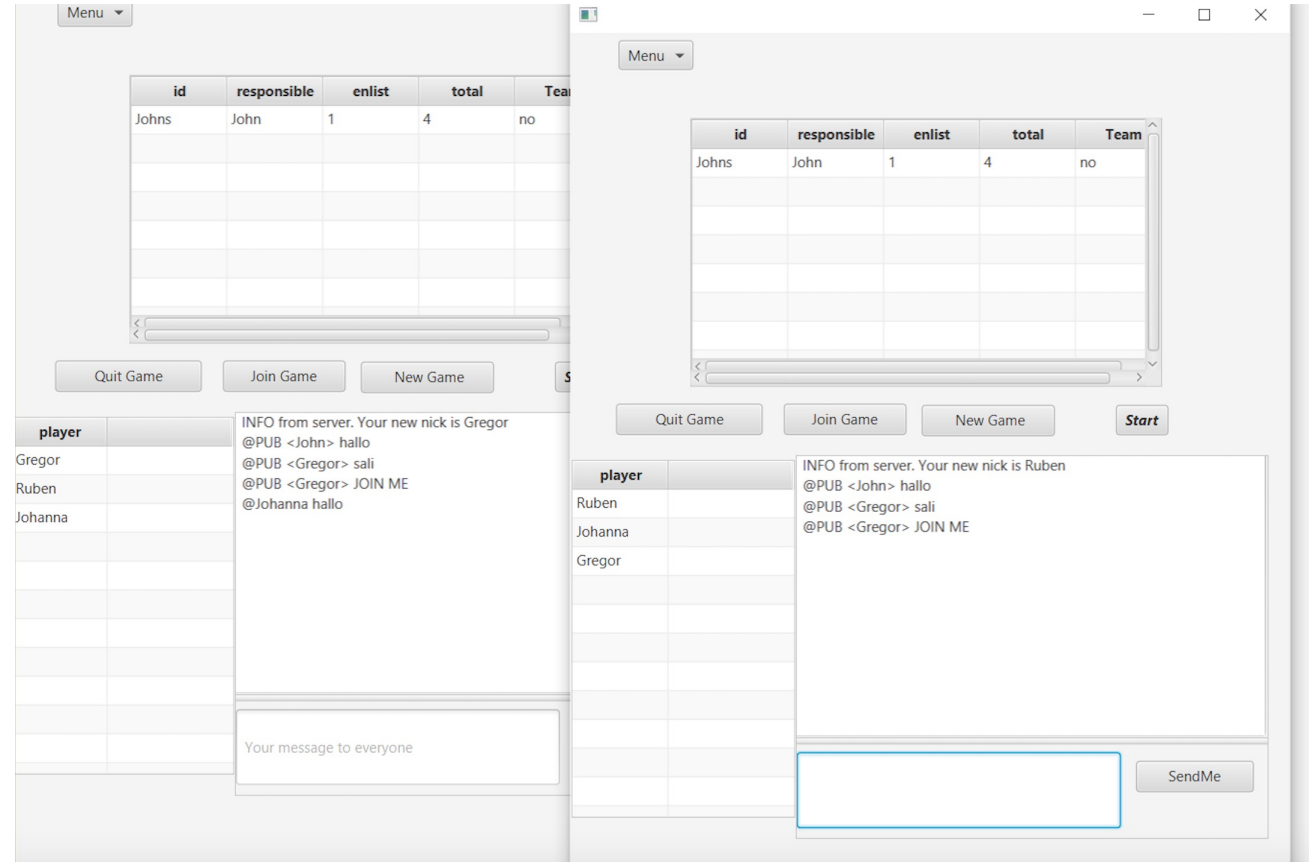
- Ziel des Spiels:
 - Die eigenen 4 Spielfiguren vor den anderen nach Hause zu bringen
- Die Gefahren:
 - von Gegnern heimgeschickt zu werden
 - keine passenden Kartenwerte um nach Hause zu gelangen

Demo

- Video

Progress Report: DONE

- Prototyp von JDogs
- Spiellogik:
 - 4 Spieler, ohne Teams
 - Karte wählen, mit gewünschter Figur laufen
 - Nach jeder Runde werden zufällig ausgewählte Karten verteilt
- GUI
 - Chat
 - Game erstellen, anzeigen, beitreten
 - Pendente Spiele anzeigen
 - Aktive User anzeigen



Progress Report: TODO

- Vollständige Spiellogik:
 - Spezialkarte JACK
 - Brett auf Clientseite adaptieren
 - In Teams spielen
 - Spezialkarte 7
 - Gewinnerteam
 - Kugeln teilen
- Dokumentation
- QA
 - ServerGameCommand überarbeiten
 - Unit-Tests
- GUI
 - Spielbrett: Felder gestalten
 - 14 verschiedene Spielkarten zeichnen
 - Logo entwerfen
 - Murmeln: Animation
 - Lobby
 - Menu
 - Emojis

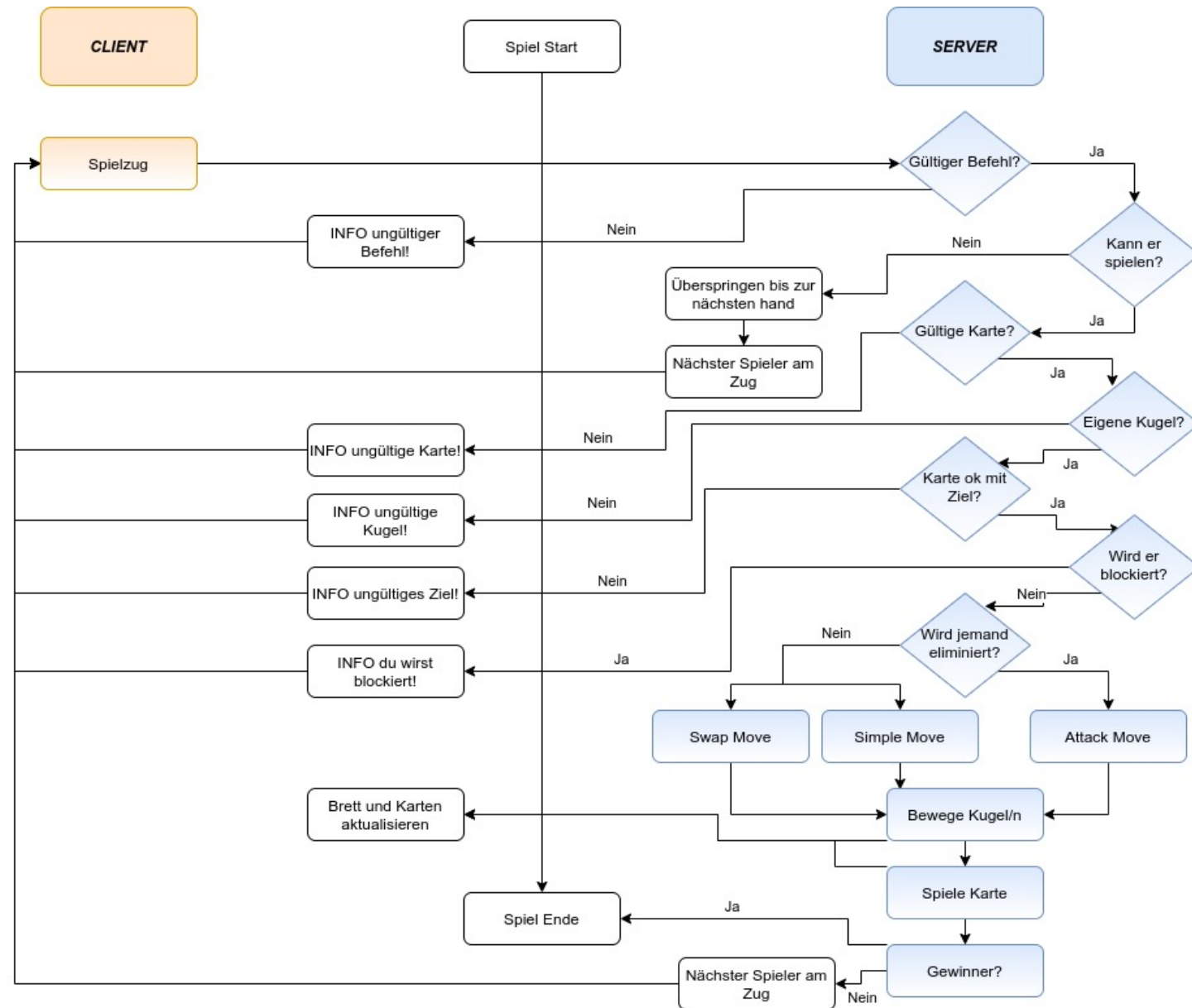
Progress Report: Probleme

- Aufgabenverteilung ohne Deadlines
- Unklare Aufgabenstellung
- Zu wenig Meetings zu Beginn
- Nicht konstant gearbeitet
- Keine Traktandenliste

QA

- Regelmässige Treffen
- Definition der gewünschten Eigenschaften/Funktionen
- Logger Log4j2
- Testen mit Unit-Tests
- Testen mit Checklisten: Grenzfälle
- CPU-Usage Tests

Rules to Code



Technology

- Scene Builder (für JavaFX)
- Kite (Autocompletion)
- Toptal Command Line Tool (gitignore)
- IntelliJ Java Google Style (Stylecheck)