# Protokoll 2. Sitzung Projekt 2 – F.A.T.S.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Beschlussprotokoll** | | | |
| Datum | 25.04.2020 | Zeit | 13:00 |
| Ort | Microsoft Teams | | |
| Sitzungsleitung | Samuel Stalder | Protokollführer/in | Adrian Eyholzer |

**Besprochene Themen**

1. Klassendiagramm besprechen und anpassen

|  |  |
| --- | --- |
| Teilnehmende | Studenten: Adrian Eyholzer, David Mihajlovic, Tim Rhomberg, Samuel Stalder |
| Entschuldigt | - |

**Adrian Eyholzer, 25.04.2020**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Workflow optimieren** |
|  | Klassendiagramm besprechen und anpassen |
|  | * Geänderte und neue Klassen: * Config geändert * App kleine Änderungen * Interface Drawable neu (Superklasse für alle zeichenbaren Objekte) * Game wurde zu Gamestate umbenannt * Datenfelder und Methoden ergänzt * Tank neu * Player neu |
|  | Grundsätzliche Abmachungen |
|  | * Die Klasse Cannon wurde in die Klasse Tank migriert, da eine einzelne Klasse Cannon momentan nicht sinnvoll ist. * Waffen und Kisten werden einheitlich als Items ins Spiel eingebunden.   Diese werden im Inventory angezeigt (und können auch in Zukunft vielleicht auch aufgesammelt werden).   * Erste Variante zum Zeichnen des Spielfeldes implementieren * Shoot-Methode im Tank gibt Liste von Flugbahnpunkte zurück. Methode in Game-Klasse ermittelt daraus welches Objekt getroffen wird. Dieses wird weitergeleitet an den Renderer, der dann das betroffene Objekt neu zeichnet. |