# Protokoll 4. Sitzung Projekt 1 - Racetrack

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Beschlussprotokoll** | | | |
| Datum | 06.05.2020 | Zeit | 13:30 - 14:30 |
| Ort | ZHAW Zürich, Lagerstrasse | | |
| Sitzungsleitung | David Mihajlovic | Protokollführer/in | Tim Rhomberg |

**Inhalte**

1. Aktueller Stand
2. Ziele kurzfristig
3. Ziele mittelfristig und langfristig

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

**Tim Rhomberg, 04.03.2020**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Thema** |
|  | Aktueller Stand |
|  | * Adrian: Kollision funktioniert * David: arbeitslos * Tim: MVC nicht überall eingehalten, InputService * Samuel: README erweitert und dokumentiert den Aufbau von Tank. |
|  | Ziele kurzfristig |
|  | * Adrian: Spiel funktioniert --> schiessen geht * Tim: Gameplay --> spiel ist bei keinem health mehr zu ende * David: Tests (Junit + Mockito)   + GameState, Tank, Projectile (Adrian), House * Samuel: Collision * Adrian: Bei Tank treffer, armor und health abziehen (Methode: setHealthAndArmorAfterHit) * Alle: Spiel durchspielen und auf Bugs untersuchen * Tim, David: MVC Pattern konsequent umsetzten * Tim: hitPoints der weapon enums anzeigen |
|  | Ziele mittelfristig und langfristig |
|  | * Kiste aufnehmen, zufällig anzeigen und in Inventory speichern * Veränderung der Umgebung nach einem Schuss * Implementierung von speziellen Waffen (Darstellung) * Code überprüfen (Clean Code) * Layout zufällig generieren |