# Protokoll 4. Sitzung Projekt 2 - Fats

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Beschlussprotokoll** | | | |
| Datum | 11.05.2020 | Zeit | 16.00 Uhr |
| Ort | Microsoft Teams | | |
| Sitzungsleitung | Samuel | Protokollführer/in | Adrian |

**Inhalte**

1. Momentaner Stand
2. Noch nötige Änderungen
3. Klassendiagramm
4. Dokumentation/Clean Code

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

**Adrian Eyholzer, 11.05.2020**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Momentaner Stand |
|  | * Alle haben ihre Arbeiten erledigt. Das Spiel ist spielbar und funktioniert. * Use-Cases nochmal abgleichen * Balancing und Performanceoptimierung wird nicht mehr prioritär bearbeitet, da es in erster Linie darum ging ein funktionierendes Spiel zu programmieren |
|  | Noch nötige Änderungen |
|  | * Nochmals alle nach Bugs suchen. * Samuel: versucht noch das anpassbare Spiel umzusetzen, Javadoc Gamestate und Objektklassen * Adrian: Tests und Javadoc für Projectile, evtl. noch Multi-Threading wenn’s reicht. * Tim: Fire-Button-Bug fixen + «ausgrauen» wenn Spieler Pause hat, Javadoc * David: Code-Struktur an den besprochenen Stellen anpassen, Tests, Javadoc * Freiwillige Änderungen falls jemand übrig Zeit hat: * Wind |
|  | Klassendiagramm |
|  | * Wird am Mittwoch auf Github gestellt |
|  | Dokumentation/Clean Code |
|  | * Code «reinigen», Clean Code bis Mittwoch erledigen, damit es nur noch abgesegnet werden muss, Doku von allen durchzulesen * Link zur Dokumentation ins README am Mittwoch kontrollieren oder erledigen |