

Notizen/Protokoll zum 2. Planungsmeeting in PM1 für Projekt 3 (Siedler)

Abwesend: Niemand

Abgabe-Deadline-Projekt: bis 06. Dez, 18:00 Code auf GitHub

Wir haben besprochen/ angeschaut/gemacht:

- *Jeder hat angefangen seine Klasse zu programmieren.*
- *Jeder hat das Spiel verstanden und hat es schon einmal gespielt.*
- *Wir haben alle mal das Dummyfile ausgeführt und bei jedem hat es funktioniert.*
- *Alle Teammitglieder haben seine eigenen Issues erstellt.*
- *Wir haben ein Klassendiagramm erstellt und beschlossen jeder ist für seine eigene Klasse verantwortlich.*

Grobe Aufteilung der Klassen: Und wer für welche Klasse Zuständig ist.

Building/City/Settlement/Road →Sophie Dänzer

Die Klassen Building/City Settlement hat man angefangen zu schreiben. Wir haben beschlossen das Prinzip der Vererbung anzuwenden.

Player →Dario

Die Klasse Player hat man angefangen zu schreiben. Es war sehr schwierig abzuschätzen welche Methoden der Player braucht. Dieses Problem wurde im Plenum erfolgreich zusammen gelöst.

resourceStock →Dario

Die ResourceStock Klasse hat man fertig gestellt. Die Vorgaben waren klar und darum war es nicht so schwierig zu implementieren.

Dice →Joel

Dice hat man angefangen zu schreiben. Diese Klasse ist noch nicht vollständig.

GameSequence →Samuel

GameSequence ist schwierig da GameSequence viele Klassen braucht die noch nicht geschrieben sind

Bank →Joel

Die Klasse Bank ist fertig und implementiert

Siedlerboard →Joel

Siedlerboard hat man noch nicht implementiert.

Hexboard →Samuel

Die Klasse Hexboard wurde noch nicht angefangen

Output →Joel

Die Klasse Output ist noch nicht ganz fertig.

Siedlergame →noch nicht implementiert.

Wir haben das nächste Meeting auf den 27.11.2019 angesetzt. Bis dahin versucht jeder für seine Klasse zu implementieren. Sie muss noch nicht fertig sein aber ein Framework sollte vorhanden sein.