

Notizen/Protokoll zum 6. Planungsmeeting in PM1 für Projekt 2 (Siedler)

Abwesend: Niemand

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

Wir haben besprochen/ angeschaut/gemacht:

- *Jeder hat seine Klasse programmiert und getestet.*
- *Wir wollen die längste Strasse und Stadt implementieren*
- *Neue Issues erstellt und alte Issues geschlossen.*
- *Wir haben beschlossen das wir alle JUnit 5 benutzen.*
- *Wir haben das Klassendiagramm aktualisiert.*
- *Meeting per Laptop mit MS Teams*

Einen Ausblick auf die nächsten Schritte

Building/City/Settlement/Road → Sophie Dänzer

Die Klasse die Sophie zugeteilt sind hat sie fertig geschrieben. Ihr Punkt neuer Punkt ist ein sauberes ReadMe zu erstellen

Player– Dario

Die Klasse Player fertig geschrieben wie auch fertig getestet. Man hat hier mit dem Refactoring angefangen und ist schon fast fertig.

ressourceStock – Dario

Die Klasse resourceStock fertig geschrieben wie auch fertig getestet. Man hat hier mit dem Refactoring angefangen und ist schon fast fertig.

Dice– Joel

Die roten Tests hat man behoben und man hat mit dem Refactoring angefangen.

GameSequence → Samuel

Die Klasse GameSequence ist fertig und getestet.

Bank → Joel

Die Klasse Bank ist fertig und getestet.

Siedlerboars → Joel

Die Testfälle die auf Rot waren sind getestet und sind auf Grün

Hexboard → Samuel

Die Klasse Hexboard hat man fertig getestet und mit dem Refactoring begonnen.

Output →Joel

Die Klasse Output hat man fertig getestet und mit dem Refactoring begonnen

Das nächste Meeting haben wir auf den 04.12.2019 angesetzt, an diesem Tag wollen wir unsere Testcases gegenseitig testen.