

Notizen/Protokoll zum 3. 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 angefangen zu programmieren und hat wenigstens ein Framework erstellt.*
- *Jeder hat für seine eigene Klasse Äquivalenzklassen für die seine Tests überlegt.*
- *Neue Issues erstellt und alte Issues geschlossen.*
- *Wir haben alle auf IntelliJ gewechselt.*
- *Wir haben beschlossen das wir alle JUnit 5 benutzen.*
- *Wir haben das Klassendiagramm aktualisiert.*

Einen Ausblick auf die nächsten Schritte

*Building/City/Settlement/Road → **Sophie Dänzer***

Sophie konnte die Klasse Building/City/Settlement fertig schreiben. Nächste Schritte sind das testen und das Refactoring

*Player– **Dario***

Die Klasse Player ist fertig geschrieben sie hat vorwiegend setters und getters drin. Die nächsten Schritte sind das Testen und das Refactoring.

*ressourceStock – **Dario***

Die ResourceStock Klasse ist fertig und man hat ein frameworkfür das testing erstellt.

*Dice– **Joel***

Joel hat die Klasse dice fertig geschrieben. Nächste Schritte sind das Testen und und das Refactoring.

*GameSequence → **Samuel***

Die GameSequence konnte man anfangen programmieren, da jetzt auch zum Teil die nicht geschriebenen Klassen verfügbar sind

*Bank → **Joel***

Die Klasse Bank ist fertig geschrieben und man hat ein JUnit framework erstellt.

*Siedlerboars → **Joel***

Die Klasse Siedlerboard hat man angefangen zu programmieren.

*Hexboard → **Samuel***

Man hat angefangen die Klasse Hexboard zu programmieren.

Output →Joel

Die Klasse Output ist inzwischen fertig programmiert. Zusätzlich hat man ein Framework für das testing erstellt.

Das nächste Meeting haben wir am 28.11.18 angesetzt Jeder sollte bis dann ein Testframework für seine Klasse erstellen. Zusätzlich sollte man sich im Klaren sein welche Test Cases man für seine Klasse testen möchte.