Aktueller Stand des Projekts

|  |  |
| --- | --- |
| Datum | Verfasser |
| 29.11.2016 | Thiago Gumhold |

# Seit letztem Bericht

Erster Bericht über den aktuellen Stand. Das Projekt hat zügiger begonnen wie erwartet.

Projektplanung abgeschlossen, Controlling und Dokumentation begonnen, vorläufige Website ist online, Domain & Webspace Server sind eingerichtet, Datenbankstrukturen wurden schon festgelegt und übertragen, Spiel-Prototypen wurden Programmiert (Javaskript), Website-Design ist festgelegt. erste Projektpräsentation ist geschrieben.

# Aktuelle Arbeitspakete

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Typ | AP | Beschreibung | Zuständig | Deadline |
| 1 | **IA** | 22 | Global Chat | Dietrich | 28.12.16 |
| 2 | **TD** | 12 | Spielstatus abrufen & Spielframe laden | Brinnich | 13.12.16 |
| 3 | **TD** | 23 | Teamchat | Dietrich | 04.01.17 |
| 4 | **BV** | 9 | Spieltimer implementieren | Brinnich | 30.11.16 |
| 5 | **TD+V** | 10 | Teamwahl & Spielseite laden | Gumhold | 10.12.16 |

TD…To-Do, IA…In Arbeit, AV…Arbeit verzögert sich, BV…Beginn Verzögert sich, V…Verworfen

# Aufgetretene Probleme & Verzögerungen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Beschreibung | Lösung |
| 4 | PHP muss noch genauer betrachtet werden. | PHP so schnell wie möglich lernen |
| 5 | Teil des AP wurde verworfen | Siehe Sonstiges |
| 1,3 | Chat allgemein kann nur unter größtem Aufwand so implementiert werden wie gewollt | Siehe Sonstiges |

ID…ID zugehörig zur oberen Liste

# Nächsten Schritte

To-Dos abarbeiten, und weiter nach Plan vorgehen. Phillip dynamisch einsetzen, da er mit der Programmierung der Spiele schon vorgearbeitet hat und nun bei anderen Arbeiten helfen kann, mit Bedacht auf seine Arbeitszeit.

Alexander wird weiterhin versuchen eine gute Lösung für unseren Chat zu finden, um diesen Unsicherheitsherd so schnell wie möglich entfernen zu können.

# Sonstiges

Alexander Ist Chat beauftragter und hat letzte Woche begonnen sich Möglichkeiten einer Einbindung des Chats anzusehen. Nur unter größtem Aufwand können wir den Chat so personalisieren, wie es geplant war, weshalb wir wohl auf eine externe Lösung zurückgreifen müssen, die nicht direkt auf unserem Server läuft (Vorteil: Weniger Traffic). Eine solche Lösung benötigt nun aber keine Spielerregistrierung unsererseits, weswegen im Arbeitspaket 10 Die Namenswahl entfällt, was auch Auswirkungen auf unsere Datenbankstruktur hat (Wird weniger Komplex).

Bis auf die Genannten Probleme verläuft das Projekt bisher sehr gut.