Aktueller Stand des Projekts

|  |  |
| --- | --- |
| Datum | Verfasser |
| 14.12.2016 | Thiago Gumhold |

# Seit letztem Bericht

Chat-Implementation voranbringen, ToDo‘s weiter abarbeiten und nach Plan vorgehen. PHP Timer und Skripte implementieren und Testen ob Websockets, oder ähnliches unterstützt werden.

# Aktuelle Arbeitspakete

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Typ | AP | Beschreibung | Zuständig | Deadline |
| 1 | **IA** | 22 | Global Chat | Dietrich | 28.12.16 |
| 2 | **AV** | 12 | Spielstatus abrufen & Spielframe laden | Brinnich | 13.12.16 |
| 3 | **V** | 23 | Teamchat | Dietrich | 04.01.17 |
| 4 | **BV** | 14 | Gewinnüberprüfung Tic-Tac-Toe | Dietrich | 12.12.16 |
| 5 | **BV** | 19 | Gewinnüberprüfung 4-Gewinnt | Dietrich | 14.12.16 |
| 6 | **IA** | 15 | Ausführung Spielzug des Spielers | Brinnich | 17.12.16 |
| 7 | **BV** | 16 | Anzeige Zwischenergebnis | Schermann | 17.12.16 |
| 8 | **BV** | 20 | Ergebnisanzeige | Schermann | 17.12.16 |
| 9 | **V** | 21 | Spieler aus DB entfernen, wenn inaktiv + Unter-AP | Gumhold | 20.12.16 |

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

# Aufgetretene Probleme & Verzögerungen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Beschreibung | Lösung |
| 9 | Für das Ziel des Projekts werden keine Spieler-Informationen benötigt | Spieler wird nicht in die DB übernommen und APs werden somit verworfen. |
| 3 | Es wurde keine zufriedenstellende Lösung für den Team-Chat gefunden. | Team-Chat muss verworfen werden, Global-Chat und Spiel werden anders designed. |
| 4,5,7,8 | Beginn verzögert sich durch längere Einlesezeit in PHP wie gedacht. Auch durch Verzögerung von AP #12 ID 2 | Durch Verworfene Arbeitspakete freigemachte Zeit und Ressourcen nutzen um Zeit wiedergutzumachen. |
| 2 | Verzögerte sich durch Spiel-Timer, der nicht wie gewollt implementiert werden konnte. | PHP-Skript im Hintergrund laufen lassen, der den Clients Refresh-Zeiten vorgibt. |

ID…ID zugehörig zur oberen Liste

# Nächsten Schritte

So schnell wie möglich beginnen die Spiele in PHP fertigzustellen und nach den Testfällen zu testen. Spielstatus abrufen und Spielframe laden haben höchste Priorität. Nach AP #12 muss so schnell wie möglich AP #15 und #16 fertiggestellt werden.

# Sonstiges

Die letzten 2 Wochen wurde langsamer vorangekommen wie davor. Das war durch das fehlende Knowhow jedoch zu erwarten, weshalb genug Pufferzeiten eingeplant wurden.

Außerdem waren die Serverkosten höher wie geplant, jedoch immer noch weit im akzeptablen Bereich.