

View Issue Details					
ID: 24	Category: [Visual-Computing Praktikum] Uni-Projekte	Severity: feature	Reproducibility: N/A	Date Submitted: 2012-01-19 23:16	Last Update: 2012-01-19 23:16
<div><div>Reporter: saman</div><div>Assigned To: saman</div><div>Priority: normal</div><div>Status: assigned</div><div>Product Build:</div><div>Projection: none</div><div>ETA: none</div><div>SVN Revision:</div></div> <div><div>Platform:</div><div>OS:</div><div>OS Version:</div><div>Product Version:</div><div>Resolution: open</div><div>Fixed in Version:</div><div>Target Version:</div></div>					
<div><div>Summary: Build-Datei für release erstellen</div><div>Description: Folgende Daten müssen in den Release Ordner kopiert und gepackt werden: * JavaDoc * Asset * Das Handbuch * Das Testprotokoll * Der Server * Das Spiel muss als ausführbare Jar exportiert werden * Eine Testdatei wie man das Spiel startet + server usw. Und alles muss als Zip verpackt werden und im Release-Ordner stehen.</div><div>Steps To Reproduce:</div><div>Additional Information:</div><div>Attached Files:</div></div>					
There are no notes attached to this issue.					

View Issue Details					
ID: 23	Category: [Visual-Computing Praktikum] Uni-Projekte	Severity: feature	Reproducibility: N/A	Date Submitted: 2012-01-19 20:36	Last Update: 2012-01-19 20:36
<div><div>Reporter: saman</div><div>Assigned To: wladimir</div><div>Priority: normal</div><div>Status: assigned</div><div>Product Build:</div><div>Projection: none</div><div>ETA: none</div><div>SVN Revision:</div></div> <div><div>Platform:</div><div>OS:</div><div>OS Version:</div><div>Product Version:</div><div>Resolution: open</div><div>Fixed in Version:</div><div>Target Version:</div></div>					
<div><div>Summary: Dynamischer Fog of war bei den Einstellungen + einer Taste aktivierbar/deaktivierbar</div><div>Description: Um die Punkte für die Master Aufgabe zu bekommen brauchen wir noch einen Button in der Settings-Seite/Tastenkürzel/Button im HUD, um den Fog of war an und abschalten zu können.</div><div>Steps To Reproduce:</div><div>Additional Information:</div><div>Attached Files:</div></div>					
Notes					
<div><div>(0000013)</div><div>saman</div><div>2012-01-19 20:36</div></div> <div><div>Hi Wladimir,</div><div>ich glaube das müsste doch relativ einfach gehen oder?</div></div>					

View Issue Details					
ID: 7	Category: [Visual-Computing Praktikum] Uni-Projekte	Severity: minor	Reproducibility: N/A	Date Submitted: 2012-01-11 11:05	Last Update: 2012-01-19 20:11
<div><div>Reporter: saman</div><div>Assigned To: bernd</div><div>Priority: high</div><div>Status: resolved</div><div>Product Build:</div><div>Projection: none</div><div>ETA: none</div><div>SVN Revision: 224,222,220,219,267</div></div> <div><div>Platform:</div><div>OS:</div><div>OS Version:</div><div>Product Version:</div><div>Resolution: fixed</div><div>Fixed in Version:</div><div>Target Version:</div></div>					
<div><div>Summary: JavaDoc zu .net.* Klassen hinzufügen</div><div>Description: -</div><div>Steps To Reproduce:</div><div>Additional Information:</div><div>Attached Files:</div></div>					
Notes					
<div>(0000009) javadoc hinzugefügt bernd 2012-01-19 19:56</div>					
<div>(0000010) Alle Klassen des .net Pakets sollten jetzt vollständig dokumentiert sein. bernd 2012-01-19 19:58</div>					
<div>(0000011) Status muss geändert werden saman 2012-01-19 20:10</div>					

(0000012)

Ändere den status auf resolved, auf closed erscheint er nicht mehr in der regulären Übersicht.

[saman](#)

2012-01-19 20:11

View Issue Details					
ID: 15	Category: [Visual-Computing Praktikum] Uni-Projekte	Severity: feature	Reproducibility: N/A	Date Submitted: 2012-01-18 17:14	Last Update: 2012-01-19 19:27
<div><div>Reporter: saman</div><div>Assigned To: wladimir</div><div>Priority: low</div><div>Status: resolved</div><div>Product Build:</div><div>Projection: none</div><div>ETA: none</div><div>SVN Revision: 423</div></div> <div><div>Platform:</div><div>OS:</div><div>OS Version:</div><div>Product Version:</div><div>Resolution: fixed</div><div>Fixed in Version:</div><div>Target Version:</div></div>					
<div><div>Summary: Zoomen mit dem Mausrad implementieren</div><div>Description: Üblicherweise nach oben rollen zoomt herran und nach unten zoomt raus. Das Problem ist nur, dass nicht durch die HexMap hindurch gezoomt werden sollte, aber auch nicht zu weit weg. Also muss die Zoom-Distanz in beide Richtungen limitiert sein.</div><div>Steps To Reproduce:</div><div>Additional Information:</div><div>Attached Files:</div></div>					
Notes					
<div><div>(0000008)</div><div>wladimir</div><div>2012-01-19 19:27</div></div> <div>Da das Zoomen nur im HUD Modus überhaupt Sinn macht, wurden in den HudScreenController die Maus mappings mit dem dazu gehörigen listener eingefügt.</div>					

View Issue Details					
ID: 16	Category: [Visual-Computing Praktikum] Uni-Projekte	Severity: feature	Reproducibility: N/A	Date Submitted: 2012-01-18 17:15	Last Update: 2012-01-19 19:03
<div><div>Reporter: saman</div><div>Assigned To: wladimir</div><div>Priority: normal</div><div>Status: resolved</div><div>Product Build:</div><div>Projection: none</div><div>ETA: none</div><div>SVN Revision: 428</div></div> <div><div>Platform:</div><div>OS:</div><div>OS Version:</div><div>Product Version:</div><div>Resolution: fixed</div><div>Fixed in Version:</div><div>Target Version:</div></div>					
<div>Summary: Marker für verfügbare Spieler aktionen implementieren</div> <div>Description: 3 Aktionen sind möglich: 1. Kampf 2. Laufen 3. Handel Jede Aktion soll mit einem anderen Icon anwählbar sein.</div> <div>Steps To Reproduce:</div> <div>Additional Information:</div> <div>Attached Files:</div>					
Notes					
<div>(0000004) saman 2012-01-18 23:46</div> <div>Wie in der Email geschrieben schweben über dem Kopf des Spielers mittlerweile soviele Symbole, dass man den Nachbar manchmal sehr schwer zum Handeln oder Kämpfen anklicken kann. Da müssen wir uns was überlegen. Ich denke es wird daraus hinaus laufen, dass wir wie in allen Spielen unten eine Leiste mit Button für Aktionen haben werden...</div>					
<div>(0000006) wladimir 2012-01-19 18:59</div> <div>Die Handlungsoptionen über den Units wurden so umgesetzt, dass beim Auswählen eines icons die übrigen ausgeblendet werden und das ausgewählte icon in die Mitte über dem unit marker fährt. Eventuell werden später fließende übergänge der Animationen implementiert.</div>					
<div>(0000007) wladimir 2012-01-19 19:03</div> <div>Die Handlungsoptionen über den Units wurden so umgesetzt, dass beim Auswählen eines icons die übrigen ausgeblendet werden und das ausgewählte icon in die Mitte über dem unit marker fährt. Eventuell werden später fließende übergänge der Animationen implementiert.</div>					

View Issue Details					
ID:	Category:	Severity:	Reproducibility:	Date Submitted:	Last Update:
8	[Visual-Computing Praktikum] Uni-Projekte	minor	N/A	2012-01-11 16:57	2012-01-19 18:52
<div><div>Reporter: saman</div><div>Assigned To: saman</div><div>Priority: normal</div><div>Status: new</div><div>Product Build:</div><div>Projection: none</div><div>ETA: none</div><div>SVN Revision:</div></div> <div><div>Platform:</div><div>OS:</div><div>OS Version:</div><div>Product Version:</div><div>Resolution: open</div><div>Fixed in Version:</div><div>Target Version:</div></div>					
<div><div>Summary: Hud element deaktivieren während der Bewegung</div><div>Description: solange ein spieler läuft soll keine andere Aktion möglich sein, das soll dadaurch gewährleistet sein, dass die Hud element deaktiviert werden währenddessen.</div><div>Steps To Reproduce:</div><div>Additional Information:</div><div>Attached Files:</div></div>					
There are no notes attached to this issue.					

View Issue Details					
ID: 11	Category: [Visual-Computing Praktikum] Uni-Projekte	Severity: feature	Reproducibility: N/A	Date Submitted: 2012-01-18 16:36	Last Update: 2012-01-19 16:54
<div><div>Reporter: saman</div><div>Assigned To: saman</div><div>Priority: high</div><div>Status: resolved</div><div>Product Build:</div><div>Projection: none</div><div>ETA: none</div><div>SVN Revision: 426</div></div> <div><div>Platform:</div><div>OS:</div><div>OS Version:</div><div>Product Version:</div><div>Resolution: fixed</div><div>Fixed in Version:</div><div>Target Version:</div></div>					
<div><div>Summary: Style-Guide fertig machen</div><div>Description: Style guide für UI.</div><div>Steps To Reproduce:</div><div>Additional Information:</div><div>Attached Files:</div></div>					
Notes					
<div>(0000005)</div> <div>Liegt jetzt im Handbuch Ordner</div> <div>saman</div> <div>2012-01-19 16:54</div>					

View Issue Details					
ID: 22	Category: [Visual-Computing Praktikum] Uni-Projekte	Severity: feature	Reproducibility: N/A	Date Submitted: 2012-01-19 16:37	Last Update: 2012-01-19 16:41
<div><div><div>Reporter: saman</div><div>Assigned To: saman</div><div>Priority: normal</div><div>Status: resolved</div><div>Product Build:</div><div>Projection: none</div><div>ETA: none</div><div>SVN Revision: 425</div></div><div><div>Platform:</div><div>OS:</div><div>OS Version:</div><div>Product Version:</div><div>Resolution: fixed</div><div>Fixed in Version:</div><div>Target Version:</div></div></div>					
<div><div>Summary: Komplette Undo für die selektierten Pfade</div><div>Description: Mit einem Klick sollen alle Selektionen rückgängig gemacht werden.</div><div>Steps To Reproduce:</div><div>Additional Information:</div><div>Attached Files:</div></div>					
There are no notes attached to this issue.					

View Issue Details					
ID: 21	Category: [Visual-Computing Praktikum] Uni-Projekte	Severity: feature	Reproducibility: N/A	Date Submitted: 2012-01-18 22:19	Last Update: 2012-01-18 23:27
Reporter: saman		Platform:			
Assigned To: saman		OS:			
Priority: normal		OS Version:			
Status: assigned		Product Version:			
Product Build:		Resolution: open			
Projection: none					
ETA: none		Fixed in Version:			
		Target Version:			
SVN Revision: 414,415					
Summary: Spieleereinstellungen persistent speichern					
Description: Darauf hatte Matthias ja auch mal hingewiesen, dass es gut wäre, falls die Einstellungen gespeichert würden, wie z.B. server name usw.					
Steps To Reproduce:					
Additional Information:					
Attached Files:					
Notes					
(00000003)		Die Infrastruktur steht, momentan wird aber nur die Serveradresse gespeichert wenn man das Spiel mittels "quit" beendet.			
saman		Die Einstellungen werden in der Datei "settings.dat" gespeichert.			
2012-01-18 23:27					

View Issue Details					
ID: 20	Category: [Visual-Computing Praktikum] Uni-Projekte	Severity: minor	Reproducibility: N/A	Date Submitted: 2012-01-18 19:27	Last Update: 2012-01-18 19:27
<div><div>Reporter: anonymous</div><div>Assigned To:</div><div>Priority: normal</div><div>Status: new</div><div>Product Build:</div><div>Projection: none</div><div>ETA: none</div><div>SVN Revision:</div></div> <div><div>Platform:</div><div>OS:</div><div>OS Version:</div><div>Product Version:</div><div>Resolution: open</div><div>Fixed in Version:</div><div>Target Version:</div></div>					
<div><div>Summary: Chat einbinden</div><div>Description: Entsprechender Netzwerkcode steht schon bereit. Derzeit werden allerdings weder Nachrichten versendet, noch welche abgerufen.</div><div>Steps To Reproduce:</div><div>Additional Information:</div><div>Attached Files:</div></div>					
There are no notes attached to this issue.					

View Issue Details					
ID: 19	Category: [Visual-Computing Praktikum] Uni-Projekte	Severity: minor	Reproducibility: N/A	Date Submitted: 2012-01-18 17:21	Last Update: 2012-01-18 17:21
<div><div>Reporter: saman</div><div>Assigned To: saman</div><div>Priority: high</div><div>Status: assigned</div><div>Product Build:</div><div>Projection: none</div><div>ETA: none</div><div>SVN Revision:</div></div> <div><div>Platform:</div><div>OS:</div><div>OS Version:</div><div>Product Version:</div><div>Resolution: open</div><div>Fixed in Version:</div><div>Target Version:</div></div>					
<div><div>Summary: Testfälle, Testszenarien und Testprotokolle erstellen</div><div>Description: -</div><div>Steps To Reproduce:</div><div>Additional Information:</div><div>Attached Files:</div></div>					
There are no notes attached to this issue.					

View Issue Details					
ID:	Category:	Severity:	Reproducibility:	Date Submitted:	Last Update:
14	[Visual-Computing Praktikum] Uni-Projekte	feature	N/A	2012-01-18 17:07	2012-01-18 17:10
<div><div><div>Reporter: saman</div><div>Assigned To: bernd</div><div>Priority: high</div><div>Status: assigned</div><div>Product Build:</div><div>Projection: none</div><div>ETA: none</div><div>SVN Revision:</div></div><div><div>Platform:</div><div>OS:</div><div>OS Version:</div><div>Product Version:</div><div>Resolution: open</div><div>Fixed in Version:</div><div>Target Version:</div></div></div>					
<div><div>Summary: Das Handels Backend implementieren</div><div>Description: Die Trade funktioniert die in der GUI schon sichtbar ist muss im Backend implementiert werden.</div><div>Steps To Reproduce:</div><div>Additional Information:</div><div>Attached Files:</div></div>					
There are no notes attached to this issue.					

View Issue Details																					
ID:	Category:	Severity:	Reproducibility:	Date Submitted:	Last Update:																
4	[Visual-Computing Praktikum] Uni-Projekte	feature	N/A	2012-01-04 00:16	2012-01-18 17:08																
<table><tbody><tr><td>Reporter: saman</td><td>Platform:</td></tr><tr><td>Assigned To: wladimir</td><td>OS:</td></tr><tr><td>Priority: low</td><td>OS Version:</td></tr><tr><td>Status: assigned</td><td>Product Version:</td></tr><tr><td>Product Build:</td><td>Resolution: open</td></tr><tr><td>Projection: none</td><td>Fixed in Version:</td></tr><tr><td>ETA: none</td><td>Target Version:</td></tr><tr><td>SVN Revision:</td><td></td></tr></tbody></table>						Reporter: saman	Platform:	Assigned To: wladimir	OS:	Priority: low	OS Version:	Status: assigned	Product Version:	Product Build:	Resolution: open	Projection: none	Fixed in Version:	ETA: none	Target Version:	SVN Revision:	
Reporter: saman	Platform:																				
Assigned To: wladimir	OS:																				
Priority: low	OS Version:																				
Status: assigned	Product Version:																				
Product Build:	Resolution: open																				
Projection: none	Fixed in Version:																				
ETA: none	Target Version:																				
SVN Revision:																					
<p>Summary: VC-Aufgabe 3 (optional für Master) - Fog of war implementieren</p> <p>Description: Aufgabentext: Setzen Sie einen statischen und einen dynamischen, clientseitigen Fog of War um. Die Sichtweite einer Einheit soll zu Beginn des Spiels festgelegt werden und der Fog of War soll beliebig an und ausschaltbar sein. Des Weiteren soll der Fog of War durch nicht begehbare Felder begrenzt werden, es können somit Sichtschatten entstehen. In der statischen Form bleiben alle bereits erkundeten Felder sichtbar, auch wenn sich keinen Einheiten mehr in diesem Bereich befinden. In der dynamischen Form sind nur die Bereiche der Karte sichtbar, die direkt von eigenen Einheiten einsehbar sind. (20 Punkte)</p> <p>Steps To Reproduce:</p> <p>Additional Information:</p> <p>Attached Files:</p>																					
There are no notes attached to this issue.																					




View Issue Details					
ID: 13	Category: [Visual-Computing Praktikum] Uni-Projekte	Severity: minor	Reproducibility: have not tried	Date Submitted: 2012-01-18 17:03	Last Update: 2012-01-18 17:03
<div><div>Reporter: saman</div><div>Assigned To:</div><div>Priority: normal</div><div>Status: new</div><div>Product Build:</div><div>Projection: none</div><div>ETA: none</div><div>SVN Revision:</div></div> <div><div>Platform:</div><div>OS:</div><div>OS Version:</div><div>Product Version:</div><div>Resolution: open</div><div>Fixed in Version:</div><div>Target Version:</div></div>					
<div><div>Summary: Aufräumen: system.out + leere oder nicht geloggte catch blöcke</div><div>Description: * stacktraces loggen * outputs duch logger.info ersetzen oder entfernen * leere catch blöcke gehören sowieso in die hölle...</div><div>Steps To Reproduce:</div><div>Additional Information:</div><div>Attached Files:</div></div>					
There are no notes attached to this issue.					

View Issue Details					
ID: 12	Category: [Visual-Computing Praktikum] Uni-Projekte	Severity: minor	Reproducibility: have not tried	Date Submitted: 2012-01-18 16:53	Last Update: 2012-01-18 16:53
<div><div>Reporter: saman</div><div>Assigned To:</div><div>Priority: normal</div><div>Status: new</div><div>Product Build:</div><div>Projection: none</div><div>ETA: none</div><div>SVN Revision:</div></div> <div><div>Platform:</div><div>OS:</div><div>OS Version:</div><div>Product Version:</div><div>Resolution: open</div><div>Fixed in Version:</div><div>Target Version:</div></div>					
<div><div>Summary: Checken, ob alles mit Log4j protokolliert wird</div><div>Description: Kein System.out.println oder leere catch blöcke mehr...</div><div>Steps To Reproduce:</div><div>Additional Information:</div><div>Attached Files:</div></div>					
There are no notes attached to this issue.					

View Issue Details					
ID: 10	Category: [Visual-Computing Praktikum] Uni-Projekte	Severity: feature	Reproducibility: N/A	Date Submitted: 2012-01-15 15:03	Last Update: 2012-01-15 15:05
<div><div>Reporter: administrator</div><div>Assigned To: saman</div><div>Priority: normal</div><div>Status: resolved</div><div>Product Build:</div><div>Projection: none</div><div>ETA: none</div><div>SVN Revision: 330</div></div> <div><div>Platform:</div><div>OS:</div><div>OS Version:</div><div>Product Version:</div><div>Resolution: fixed</div><div>Fixed in Version:</div><div>Target Version:</div></div>					
<div><div>Summary: Eine Klasse erstellen, um das Audio abzuwickeln</div><div>Description: Als erstes könnte die Spiele Musik rein und vielleicht ein paar Töne.</div><div>Steps To Reproduce:</div><div>Additional Information:</div><div>Attached Files:</div></div>					
Notes					
<div><div>(0000002) saman 2012-01-15 15:05</div><div><ul style="list-style-type: none">* Anlegen der Audio klassen, es gibt jetzt eine "Sounds" klasse die man instanziiieren kann, der Konstruktor nimmt "parentNode" (räumlich wo hängt!) und "SoundType" enum als Argument* Intern benutzt die Klasse eine Factory, die sollte aber nicht direkt benutzt werden.* Abspielen einer Hintergrundmusik jetzt Standardmäßig.* JME nimmt anscheinend nur ogg + wav Dateien.* Beim wechsel auf die Geschichte oder zu den Einstellungen kommt ein Umblätter-Geräusch.</div></div>					

View Issue Details					
ID: 2	Category: [Visual-Computing Praktikum] Uni-Projekte	Severity: feature	Reproducibility: N/A	Date Submitted: 2012-01-04 00:09	Last Update: 2012-01-15 15:02
<div><div>Reporter: saman</div><div>Assigned To: saman</div><div>Priority: high</div><div>Status: resolved</div><div>Product Build:</div><div>Projection: none</div><div>ETA: none</div><div>SVN Revision: -</div></div> <div><div>Platform:</div><div>OS:</div><div>OS Version:</div><div>Product Version:</div><div>Resolution: fixed</div><div>Fixed in Version:</div><div>Target Version:</div></div>					
<div><div>Summary: Bugtracker aufsetzen für VC</div><div>Description: Aufgabentext: Bugfixing: Testen, fixen, optimieren, testen, fixen, ... (25 Punkte) Testen Sie Ihr Programm und den Server. Erstellen Sie hierfür Testfälle, Testszenarien und ein Testprotokoll. Protokollieren Sie gefundene Fehler in einer permanenten Bug-List und dokumentieren Sie das Beseitigen eines Fehlers sowohl in der Buglist, wie auch in den Kommentaren des SVN. Auf gleiche Weise dokumentieren Sie auch die geplanten und umgesetzten Features. Ein solche Bug- bzw. Feature-List sollte mindestens die folgenden Punkte abdecken: • Laufender Index • Problembeschreibung • Fehlermeldung • Letzten 3 Schritte • Melder • Bearbeiter • Priorität (Blocker, +++, ++, +) • System bzw. Programm • Reproduzierbar • ... Melden Sie ein Fehlverhalten des Servers mit genau diesen Angaben. Analysieren Sie Ihre verwendeten Datenstrukturen und stellen Sie diese gegebenenfalls um und dokumentieren Sie Ihre Verbesserungen. Stellen Sie die Usability Ihres Programms auf die Probe, stellen Sie Unzulänglichkeiten Fest und beheben Sie diese.</div><div>Steps To Reproduce:</div><div>Additional Information:</div><div>Attached Files:</div></div>					
There are no notes attached to this issue.					

View Issue Details					
ID:	Category:	Severity:	Reproducibility:	Date Submitted:	Last Update:
9	[Visual-Computing Praktikum] Uni-Projekte	minor	always	2012-01-15 15:00	2012-01-15 15:01
<div><div><div>Reporter: administrator</div><div>Assigned To: saman</div><div>Priority: normal</div><div>Status: resolved</div><div>Product Build:</div><div>Projection: none</div><div>ETA: none</div><div>SVN Revision: 331</div></div><div><div>Platform:</div><div>OS:</div><div>OS Version:</div><div>Product Version:</div><div>Resolution: fixed</div><div>Fixed in Version:</div><div>Target Version:</div></div></div>					
<div><div>Summary: Musik spielt doppelt, wenn man im "settings" Menü auf "apply settings" klickt</div><div>Description: Musik überlagert sich und wird mehrfach abgespielt, sollte behoben werden.</div><div>Steps To Reproduce:</div><div>Additional Information:</div><div>Attached Files:</div></div>					
Notes					
<div><div>(0000001)</div><div>Bevor play() aufgerufen wird, wird jetzt erst mal überprüft, ob die Musik gerade läuft.</div><div>administrator</div><div>2012-01-15 15:01</div></div>					

View Issue Details					
ID: 6	Category: [Visual-Computing Praktikum] Uni-Projekte	Severity: feature	Reproducibility: N/A	Date Submitted: 2012-01-04 00:19	Last Update: 2012-01-04 00:19
Reporter: saman		Platform:			
Assigned To:		OS:			
Priority: high		OS Version:			
Status: new		Product Version:			
Product Build:		Resolution: open			
Projection: none		Fixed in Version:			
ETA: none		Target Version:			
SVN Revision:					
Summary: VC-Aufgabe 3 - TCP Client für Game-Server schreiben					
Description: Aufgabentext: Im letzten Aufgabenblatt haben Sie die GUI für alle Funktionen vollständig umgesetzt, indem Sie Dummy-Werte an der Stelle verwendet haben, an der Server die realen Werte erzeugt. Jetzt soll der Server eingebunden werden. Der Server und sein Verhalten ist im POV-GameServer Interface beschrieben. Gehen Sie hier Schritt für Schritt vor: • Phase 1 Verbinden Sie sich zum Server. • Phase 2 Verwenden Sie die vorgefertigten Szenarien und setzen Sie die Funktionen schrittweise um: o Starten Sie ein Spiel mit einem Spieler und bewegen Sie eine Einheit. o Greifen Sie eine benachbarte Einheit an. o Handeln Sie mit einer benachbarten Einheit. • Phase 3 o Starten Sie ein Spiel mit mehreren Spielern und testen Sie das  Bewegen von Einheiten  Kämpfen zwischen Einheiten  Handeln zwischen Einheiten					
Steps To Reproduce:					
Additional Information:					
Attached Files:					
There are no notes attached to this issue.					

View Issue Details					
ID: 5	Category: [Visual-Computing Praktikum] Uni-Projekte	Severity: feature	Reproducibility: N/A	Date Submitted: 2012-01-04 00:18	Last Update: 2012-01-04 00:18
Reporter: saman		Platform:			
Assigned To:		OS:			
Priority: low		OS Version:			
Status: new		Product Version:			
Product Build:		Resolution: open			
Projection: none		Fixed in Version:			
ETA: none		Target Version:			
SVN Revision:					
Summary: VC-Aufgabe 3 (optional für Master) - Statistiken erfassen über Spieler-Aktionen					
Description: Erstellen Sie eine Statistik über die ausgeführten Aktionen. Hierzu gehören unter anderem Statistiken über Handel, Bewegung Trefferquote, usw. Diese Statistiken sollen auf vier Ebene verfügbar sein: Einheit, Spieler und aktuelles Spiel und alle bisher gespielten Spiele. Visualisieren Sie diese ansprechend.					
Steps To Reproduce:					
Additional Information:					
Attached Files:					
There are no notes attached to this issue.					

View Issue Details					
ID: 3	Category: [Visual-Computing Praktikum] Uni-Projekte	Severity: feature	Reproducibility: have not tried	Date Submitted: 2012-01-04 00:12	Last Update: 2012-01-04 00:12
<div><div>Reporter: saman</div><div>Assigned To: saman</div><div>Priority: low</div><div>Status: assigned</div><div>Product Build:</div><div>Projection: none</div><div>ETA: none</div><div>SVN Revision:</div></div> <div><div>Platform:</div><div>OS:</div><div>OS Version:</div><div>Product Version:</div><div>Resolution: open</div><div>Fixed in Version:</div><div>Target Version:</div></div>					
<div><div>Summary: Unit tests für TCP client schreiben</div><div>Description: Für das Codereview könnten wir Punkte ergattern, falls wir Unit Tests im Projekt haben. Lokal habe ich schon eine separate Klasse zum rum spielen die nur die Nachrichten generiert, die wir per TCP an den Server senden und auch schon getestet. Mal schauen ob wir das integrieren können.</div><div>Steps To Reproduce:</div><div>Additional Information:</div><div>Attached Files:</div></div>					
There are no notes attached to this issue.					