

Protokoll 04




Sitzungsdatum/ -zeit:	Mittwoch, 02.05.2020, 11:00 Uhr – 11:45 Uhr	
Sitzungsort:	Im Home-Office via MS Teams	
Teilnehmende:	Bühlmann Timo Kündetsang Kunsang Lüthy Silvan Nguyen Sydney	Projektmitarbeiter Projektmitarbeiterin Projektmitarbeiter Projektmitarbeiterin
Entschuldigt:	--	
Protokollführung:	Lüthy Silvan	

Traktanden:	Verantwortung:	Anlagen:
1. Aktueller Stand	Alle	--
2. Klasse Timer	Timo	--
3. Raumdarstellung	Timo	--
4. House / Parser	Dekyi / Silvan	--
5. Levelstruktur	Alle	--
6. Issues erfassen / Nächster Termin / Aufgaben für das nächste Meeting	Alle	--



Verteiler:

Bühlmann Timo buehltim@students.zhaw.ch,
 Kündetsang Kunsang kuendkun@students.zhaw.ch,
 Lüthy Silvan luethsil@students.zhaw.ch,
 Nguyen Sydney nguyesydney@students.zhaw.ch,

Protokoll 04

1. Aktueller Stand	Verantwortlich	Termin	Erledigt
<p>Eröffnung der Sitzung.</p> <p>Offene Aufgaben vom letzten Protokoll wurden erledigt.</p> <p>Aktuell sind einige Branches offen und es sind aktuell vier Pull-Requests offen. Eine erste lauffähige Version besteht, diese ist jedoch noch auf einem separaten Branch. Der PullRequest wurde bereits gemacht und sollte heute nach der Sitzung noch gemerged werden können, sodass auf dem Master die lauffähige Version sein wird.</p> <p>Sobald alle Pull-Requests in den Master gemerged sind, kann auch der zweite Meilenstein erfolgreich geschlossen werden. Dies wird direkt im Anschluss an die Sitzung vorgenommen.</p>	Alle	--	
2. Timer			
<p>Der Timer wurde erfolgreich implementiert. Dieser wurde mit Multithreading umgesetzt, weil zwei Abläufe gleichzeitig stattfinden. Im Display muss darauf geachtet werden, dass dieses ThreadSafe ist (bei jedem Zeichenaufruf).</p> <p>Es wird vereinbart, dass der Timer läuft, solange man im Level ist.</p>	Timo	--	
3. Raumdarstellung			
<p>Die Raumdarstellung funktioniert. Das Game kann bereits gestartet werden und die Räume werden korrekt dargestellt.</p> <p>Room sollte nicht als verschachtelte Klasse genutzt werden, darum wird vereinbart, dass zukünftig nur noch das Room Enum benutzt wird</p>	Timo	--	

Protokoll 04

4. House / Parser			
<p>Am Feature House und Parser wurden heute morgen noch die Änderungen vorgenommen, welche beim Pull Request noch angemerkt wurden.</p> <p>Es wird vereinbart, dass heute der Pull-Request/feature/house gemerged wird, in diesem Branch befinden sich viele Änderungen.</p>	Dekyi / Silvan	--	
5. Levelstruktur			
<p>Bei der Erstellung der Levelstruktur gab es noch ein kleines Problem, da in der Zwischenzeit bereits sehr viele andere Änderungen vollzogen wurden und es beim Mergen Konflikte gab. Dies wird im Verlauf des Tages noch erledigt.</p>	Alle	--	
6. Issues erfassen / Nächster Termin / Aufgaben für das nächste Meeting			
<p>Der nächste Termin ist am, 06.05.2020. Ziel des nächsten Schrittes ist, dass das Spiel mit allen bereits erstellten Klassen laufen wird. Es werden einige Issues neu erstellt und in GitHub den Personen zugewiesen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eingabe/Ausgabe richtig darstellen. - Für die bereits bestehenden Klassen müssen Testfälle geschrieben werden. In der Spezifikation wird gewünscht, dass wir auch Mock-Tests umsetzen. - QuestionGenerator: Es müssen noch die Questions generiert werden. - Raumdarstellung: Score und Highscore wird aktuell noch nicht angezeigt, auch hierfür wurden Issues erfasst. - Spielablauf: Integration Timer (mittles Multithreading), Level, Question. - Feature Raum: Betreten eines Raumes und Ausgeben der Fragen. Sobald House auf Master gemerged ist. 	Alle	06.05.2020	

Protokoll 04

Protokollführung:

Lüthy Silvan

Unterschrift: **elektronisch visiert**

Ort: Zürich Datum: 02.05.2020

Gesehen / visiert

Bühlmann Timo: **gelesen und genehmigt/ 02.05.2020**

Kündetsang Kunsang: **gelesen und genehmigt/ 02.05.2020**

Nguyen Sydney: **gelesen und genehmigt/ 02.05.2020**