

**Protokoll 03**

<b>Sitzungsdatum/ -zeit:</b>	<b>28.04.2020</b>	
<b>Sitzungsort:</b>	Im Home-Office	
<b>Teilnehmende:</b>	Bühlmann Timo Kündetsang Kunsang Lüthy Silvan Nguyen Sydney	Projektmitarbeiter Projektmitarbeiterin Projektmitarbeiter Projektmitarbeiterin
<b>Entschuldigt:</b>	-	
<b>Protokollführung:</b>	Kunsang Kündetsang	

<b>Traktanden:</b>	<b>Verantwortung:</b>	<b>Anlagen:</b>
1. Aktueller Stand von jedem	alle	
2. Unklarheiten zu Level	Sydney Nguyen	
3. House Class	Silvan Lüthy	
4. Vereinbarung, Ziele für nächste Iteration	alle	
5. Nächste Sitzung	alle	

**Verteiler:**

Bühlmann Timo      [buehltim@students.zhaw.ch](mailto:buehltim@students.zhaw.ch),  
 Kündetsang Kunsang      [kuendkun@students.zhaw.ch](mailto:kuendkun@students.zhaw.ch),  
 Lüthy Silvan      [luethsil@students.zhaw.ch](mailto:luethsil@students.zhaw.ch),  
 Nguyen Sydney      [nguyesynd@students.zhaw.ch](mailto:nguyesynd@students.zhaw.ch),

**Protokoll 03**

1. Aktueller Stand von jedem	Verantwortlich	Termin
<p>Jeder arbeitete an seine zugeteilten Issues.</p> <p>Timo ist fertig mit dem UserIO, es fehlen noch Verschlüsselung und der Timer.</p> <p>Silvan ist fertig mit dem Parser, am Display muss noch laufend gearbeitet werden. Es taucht eine Frage auf zu House die nachher besprochen wird.</p> <p>Sydney ist fertig mit den Enum Commands in Config. Es gibt noch einige Unklarheiten zu Levelsource, Levelfactory etc. die nachher geklärt werden.</p> <p>Kunsang ist fertig mit dem QuestionGenerator.</p>	Alle	<b>28.04.2020</b>
2. Unklarheiten zu Level		
Die Factory erstellt Levels als Objekt. Dem Level wird dann Räume zugeordnet und jedem Raum wird ein QuestionGenerator zugeteilt. Die Enums von Level sollen zu einer Klasse gemacht werden, damit die Anzahl der Level-Instanzen nicht mehr limitiert sind.	Sydney Nguyen	01.05.2020
3. House Class		
Die Implementation der Klasse House ist nicht klar. Es wird beschlossen, dass das Haus zuständig ist für die Darstellung des Spieles. Die Klasse ruft die Draw-Methode aller Elemente im Haus.	Silvan Lüthy	01.05.2020
4. Vereinbarung, Ziele für nächste Iteration		
<p>Es wird beschlossen, dass Packages erstellt werden sollen für Model, View und Controller.</p> <p>Das Spiel soll einen Eingangsbereich haben für den User beim Spielstart, dort wird der Name eingelesen und falls der User schon existiert den Highscore aufgerufen.</p> <p>Der Ablauf beim Betreten eines Raumes soll, implementiert werden bis zum nächsten Mal.</p> <p>Das Klassendiagramm wurde während der Sitzung angepasst auf dem neusten Stand.</p>	alle	01.05.2020

**Protokoll 03**

Die Bedingung, um ein Level zu bestehen wird besprochen. Alle Räume sollen in der vorgegebenen Zeit bearbeitet werden und die minimale Punktzahl muss erreicht werden.		
<b>5. Nächste Sitzung</b>		
Eine erste lauffähige Version des Spiels. (User Login, Einstieg, in Raum und Frage)		01.05.2020

Protokollführung:

Kunsang Kündetsang

Unterschrift: **elektronisch visiert**Ort:     Zürich     Datum:     05.05.2020    **Gesehen / visiert**Bühlmann Timo: **gelesen und genehmigt/ 05.05.2020**Lüthy Silvan: **gelesen und genehmigt/ 05.05.2020**Nguyen Sydney: **gelesen und genehmigt/ 05.05.2020**