02 Meeting 29.04.2020

Anwesend: Erman Zankov, Nikita Smailov, Oliver Corrodi, Tobias Ritscher.
Protokollführer: N. Smailov.

Agenda:

1. Git-Wiki vs. Issue
2. Git Commit-Message Vereinbarung
3. Inputs von Frau Mürner.
4. Besprechung der Spiel Ablauf
5. Todo's

Git-Wiki vs. Issue

Q1.	Wollen wir alle Beschlüsse weiterhin in einem Issue oder lieber in git-Wiki festhalten?
D1.	Da Navigation in Wiki ist viel einfacher und Darstellung ist viel übersichtlichen, haben wir beschlossen mit git-Wiki zu arbeiten.

Git Commit-Message Vereinbarung

Q1.	Wollen wir uns auf ein konkretes Layout eignen?
D1.	Wir übernehmen die von Vincent Driessen empfohlene Model. Branches: • **master** • **release**: wird vor der Abgabe von **developer** Branch abgeleitet, nach der Zustimmung, der Inhalt wird auf **master** gepullt und branch wird gelöscht. • **developer:** haupt Arbeitsort. • **feature/<feature-name>**: abgleitet von **developer** um eine neue Funktionalität zu implementieren, wird nach dem pullen auf developer gelöscht. Zwar ist release Branch für die Grösse des Projektes überflüssig haben wir uns entschieden damit zu arbeiten um uns gute Gewohnheiten anzueignen.

Git Commit-Message Vereinbarung

Q1.	Wollen wir uns auf ein konkretes Layout eignen?

D1.	Wir übernehmen den Vorschlag von Karma, mit einigen Anpassungen.
	• Commit Msg ist wie folgt aufegaut:
	`<type>(<scope>): <subject>`
	`<body>`
	• <type>:= code, feat, implement, fix, docs, style, refactor test
	• <scope>:= #<issue Nummer>
	Weiterführende Information wird auf der Wiki Seite aufgeführt.

Spielablauf

Q1.	Wie sieht die Interaktion mit einem Modul?
A1.	Feld kann mit CHF von einem Spieler gekauft werden, kann **nicht** upgraded werden. Falls Gegner landet auf das Feld wir ihm CHF und in Stipendium Fond gesammelt, dem Besitzer werden Credits angerechnet.
Q2.	Wie seiht die Interaktion mit "**Start**"-Feld?
A3.	Dort startet man. Nach jedem überschreiten wird dem Spieler eine Geldsumme überwiesen.
Q3.	Wollen wir ein "**StartUp**"-Feld einführen? Wie soll die Interaktion damit ablaufen?
A3.	Ja. Interaktion: wenn man drauf landet, bekommt man eine Möglichkeit das Geld zu Investieren. Nach jedem Überschreiten der Start Feld wird dem Spieler eine zusätzliche Geldsumme überwiesen.
Q4.	Wie sieht Interaktion mit "**Job**"-Feld aus?
A4.	Wenn man drauf landet bekommt man Geld. Weiterhin kann man auf diesem Feld den Zug freiwillig verpassen. Solange man auf dem Feld bleibt wir dem Spieler jede Runde Geld überwiesen.
Q5.	Was passiert, wenn man kein Geld hat?
A5.	Der Spieler wir auf die Stipendium-Feld geworfen, dort wird er geworfene Zahl Züge warten müssen. Nach dem Warte-Frist wird ihn eine fixe Geldsumme + das Geld die aus der Interaktion mit Module-Feld stammt überwiesen.
Q6.	Wollen wir nach fixe Zahl Runden die Modul Layout /Semester wechseln?
D6.	<abgelehnt> Spiel-Board muss verkleinert werden. Die Interaktion mit Modulen wird dann beeinträchtigt. Es wir weniger Monopoly in dem Spiel.

Inputs

I1	In Read.me ein Link auf die vereinbare Branching Model organisieren.

Todo's:

1. Information in Wiki über Branching-Model und Commits
2. Erste laufende Prototyp bis nächste Woche

Abkürzungen:

Q#.	Frage Nummer #
A#.	Antwort auf die Frage #
D#.	Entscheidung
I#.	Empfehlungen der Dozenten
O#.	Option Nummer #
<abgelehnt>	Wurde abgelehnt
<akzeptiert>	Wurden angenommen
<offen>	Ist noch offen.