

# Diary

## 20. Februar

- Die Gruppe wurde während der Vorlesung Programmierprojekt gegründet.
- Das nächste Treffen wurde auf den Montag, dem 24.02.2025 um 12.00 Uhr beim ersten Tutorat vom Programmierprojekt vereinbart.

## 24. Februar

- Beim Tutorat konnte sich jedes Gruppenmitglied auf Git einrichten und die ersten commits wurden gemacht. Die Gruppe vereinbarte sich am gleichen Tag später auf Discord sich zu treffen um Spielideen zu sammeln
- Am Abend auf Discord konnte sich die Gruppe auf ein Spielidee einigen.
- Das nächste Treffen wurde auf den Donnerstag, dem 27.02.2025 nach der Programmierprojektvorlesung vereinbart.

## 27. Februar

- Das Spielkonzept wurde verfeinert damit es präsentierbar ist und es wurde Überlegungen gemacht was für Applikationen für das Projekt gebraucht werden kann.
- Das nächste Treffen wurde auf den Freitag, dem 28.02.2025 nach der Programmierprojektvorlesung vereinbart.

## 28. Februar

- Das Spielkonzept wurde aufgeschrieben und verfeinert.
- Eine Skizze der Spielkarte wurde erstellt.
- Die Arbeit an der PowerPoint presentation hat angefangen.
- Die Gruppe hat sich gedanken gemacht wie das Networking ins Spiel integriert werden kann.
- Das nächste Treffen wurde auf den Sonntag, dem 02.03.2025 am Nachmittag vereinbart.

## 02. März

- Ein provisorischer Zeitplan wurde erstellt.
- Die Gruppe konnte sich auf ein Gruppennamen einigen und einen Logo mithilfe von GIMP erstellen.

- Es wurde weiter am PowerPoint gearbeitet.
- Das nächste Treffen wurde auf den Dienstag, dem 04.03.2025 am Mittag vereinbart.

## **04. März**

- Es wurde weiter an der Präsentation gearbeitet.
- Das Konzept für das Spiel wurde für die Präsentation finalisiert.
- Der Zeitplan wurde erstellt.
- Der EchoServer und ClientSocket wurde zum testen erstellt.
- Das nächste Treffen wurde auf den Mittwoch, dem 05.03.2025 vereinbart. An diesem Termin muss alles für den ersten Meilenstein fertig gemacht werden.

## **05. März**

- Die Präsentation wurde fertig gemacht.
- Eine Liste mit den einzelnen Verantwortungen für das Projekt wurde erstellt.
- Das erste Meilenstein war abgeschlossen.

## **15. März**

- Die Gruppe traf sich auf Discord und besprach die nächsten Schritte für die darauffolgende Woche.
- Beim Treffen wurde vereinbart, in welcher Reihenfolge die nächsten Schritte angegangen werden.
- Das nächste Treffen wurde für den Dienstag, den 18.03.2025, festgelegt.
- Bei diesem Treffen will die Gruppe ein Netzwerkprotokoll definieren, implementieren, testen und dokumentieren.

## **18. März**

- Die Gruppe erstellte ein Entwurf vom Netzwerkprotokoll.
- Es wurde ein funktionierender EchoServer und EchoClient gemacht.
- Die Implementierung und Verbesserung von Client und Server wurde fortgesetzt.
- Das nächste Treffen wurde für den Freitag, den 22.03.2025, festgelegt.
- Die Gruppe will bis dahin ein funktionierenden Client und Server haben und diese auch testen können.
- ToDo: Jonas - Client-Server Interaction, Marvin - Client GUI, Max & Nicolas - Server Implementation

## **22. März**

- Die Gruppe traf sich zusammen und testeten den Chat, die PingPong Funktion und machten sich Gedanken was noch für den zweiten Meilenstein fehlt.
- Die Gruppe kam zum Entschluss, der Chat funktioniert und ist präsentabel. Die PingPong Funktion ist auch ausreichend.
- ToDo: Jonas, Max - Netzwerkprotokoll verfeinern, Nicolas, Marvin - verfeinert und verbessert den Chat
- Das nächste Treffen wurde für den Sonntag, den 23.03.2025 festgelegt.

## **23. März**

- Die Gruppe traf sich auf Discord und gingen die einzelnen Punkte für den Meilenstein durch und testeten den Chat nochmals.
- Wenige Bugfixes sind noch für den zweiten Meilenstein nötig, sonst war alles in Ordnung.
- ToDo: Jonas - Grafikimplementation, Marvin - Map-Design und Placeholder Graphics, Max - Udp-Implementation und Testing, Nicolas - Protokollimplementation
- Das nächste Treffen wurde für den Freitag, den 28.03.2025, festgelegt.

## **28. März**

- Die Gruppe testete die Ergebnisse ihrer Arbeit. Leider wurde klar, dass es nicht möglich war, wie geplant OpenGL für das Spiel zu verwenden, da keine funktionierenden Möglichkeiten für die Implementation des GUIs gefunden wurden. Da OpenGL nicht einfach mit JavaFX kompatibel ist, wurde entschieden, die bisherige Implementation komplett auf JavaFX zu porten. Auch wenn dies viel Zeit kosten würde, war es die einzige Option.
- ToDo: Jonas - Gameimplementation JavaFX, Marvin & Nicolas: Lobby und Chat GUI, Max: UDP
- Das nächste Treffen wurde für den Montag, den 31.03.2025 festgelegt.

## **31. März**

- Die Gruppe sammelten die bisherigen Ergebnisse zusammen und testeten diese auch.
- Die Ergebnisse waren zufriedenstellend.
- ToDo: Meilenstein drei fertigstellen.
- Das nächste Treffen wurde für den Sonntag, den 06.04.2025 festgelegt.

## **06. April**

- Die Gruppe überprüfte, ob alle Punkte des dritten Meilensteins abgeschlossen waren, und passte den Zeitplan gezielt für die letzten Meilensteine an. Später testete die Gruppe das Spiel, um mögliche Bugs zu identifizieren.

- Es wurden Bugs gefunden, von denen die meisten behoben werden konnten, sodass das Spiel als Prototyp funktionsfähig ist.
- ToDo: Präsentation fertigstellen und üben.
- Das nächste Treffen wurde für den Dienstag, den 08.04.2025 festgelegt.

## **08. April**

- Die Gruppe gestaltete die Präsentation und teilte auf, wer was bei der Präsentation sagen wird.
- Es wurden auch Überlegungen angestellt, was die nächsten Schritte nach Meilenstein drei sind und was man während der freien Zeit noch am Projekt machen kann.
- ToDo: Jonas: Server-side-Checks, Timer, Terminal-Logik und Guard-Taschenlampe, Marvin: Fenster-Implementation und Spawnpoints, Max: Highscore-Liste und Unit-Tests, Nicolas: iGoat-Stationen, Ziegenfang-Mechanik und Pixelart
- Das nächste Treffen wurde für den Dienstag, den 22.04.2025 festgelegt.

## **22. April**

- Die bisherigen Ergebnisse wurden angeschaut und getestet.
- Die Gruppe stellte fest, dass die Map gut aussieht, jedoch war die Pixelart nicht korrekt skaliert und musste überarbeitet werden. Es fehlten außerdem noch weitere Punkte für den vierten Meilenstein, die noch bearbeitet werden müssen.
- ToDo: Meilenstein vier fertigstellen.
- Das nächste Treffen wurde für den Freitag, den 27.04.2025 festgelegt.

## **27. April**

- Die Gruppe testete das Spiel und überprüfte, ob alle Anforderungen für den Meilenstein erfüllt waren.
- Die Gruppe war mit den Ergebnissen zufrieden.
- ToDo: JAR-Review
- Das nächste Treffen wurde für den Dienstag, den 29.04.2025 festgelegt.

## **29. April**

- Die Gruppe traf sich, um gemeinsam die JAR-Review durchzuführen und konnte diese erfolgreich abschließen.
- Bei der JAR-Review gab es einige kleinere Schwierigkeiten: Da es keine Anleitung zu den gegebenen Spielen gab, musste die Gruppe zunächst herausfinden, wie und ob man die Spiele überhaupt spielen konnte.

- Später arbeitete die Gruppe außerdem die Todos für den letzten Meilenstein aus.
- ToDo: Jonas: iGOAT-Station implementieren, Multiple-Client-Tests, Sounds hinzufügen, Fullscreen- und Spectator-Mode hinzufügen. Marvin: Manual updaten und eine Spielerklärung im Spiel selbst implementieren, QA-Dokumentation erweitern und Cheat-Codes einbauen. Max: Username-Visibility, Custom-Windowbar, Controller-Support sowie Key-Bindings und Unit-Tests fertigstellen. Nicolas: iGOAT-Station und Guard-Animationen hinzufügen, Bug-Tracker anlegen und ein Intro erstellen.
- Das nächste Treffen wurde für den Dienstag, den 06.05.2025 festgelegt.

## **06.05.2025**

- Die Gruppe testete die erledigten Punkte, um zu überprüfen, ob diese in Ordnung sind oder ob noch Anpassungen notwendig sind.
- Die meisten erledigten Punkte waren in Ordnung und funktionierten wie gewünscht.
- ToDo: Jedes Mitglied muss noch seine vorherigen Todos fertigstellen, und die Gruppe sollte allgemein versuchen, alle Aufgaben für den letzten Meilenstein zu erledigen und das Spiel fertigzustellen.
- Das nächste Treffen wurde für Samstag, den 10.05.2025, festgelegt.

## **10.05.2025**

- Die Gruppe ging nochmals die erledigten Punkte durch und warf auch einen Blick auf die Meilensteinliste, um zu sehen, was noch zu tun ist.
- Die meisten Pflichtpunkte aus dem Meilenstein waren erledigt. Es müssen noch kleinere Anpassungen vorgenommen und kleinere Bugs behoben werden.
- ToDo: Weitere Bugs finden und beheben sowie die noch offenen Punkte aus dem Meilenstein erledigen.
- Das nächste Treffen wurde Sonntag, den 11.05.2025, festgelegt.

## **11.05.2025**

- Die Gruppe traf sich auf Discord, um das Spiel gemeinsam zu testen und die letzten Punkte für das Spiel zu erledigen.
- Es wurden kleinere Bugs gefunden, die jedoch behoben werden konnten.
- ToDo: Die Präsentation erstellen und die nötigen Punkte dafür erledigen.
- Das nächste Treffen wurde Dienstag, den 13.05.2025, festgelegt.