

# Protokoll der Softwarepraktikumssitzung am 02.05.1999

## Tagesordnung:

- 1.) Titel des Projektes
- 2.) Format des Spielfeldes
- 3.) UML-Diagramm des Servers
- 4.) Design der GUI
- 5.) Gruppenaufteilung

### zu TOP 1)

Folgende Vorschläge werden zum Namen des Projektes gemacht:

- Mr. FU-X
- SY 2000
- FU-X Jagd
- SY ME
- FU X **JagD 2K**
- Mr X Akten (ungel. Fälle des SY)
- Java FU-X
- Head Hunt 2000
- Mr. X Arena
- Mr. X Tournament
- Auf der FluX
- 00X
- Dr. Java und Mr. X
- Mission X-pssible
- The X-Paths

Durch Abstimmung wird mehrheitlich FU-X Jagd gewählt. Matthias Korn meldet sich freiwillig für die Erstellung eines Logos.

### zu TOP 2)

Es wird die Frage diskutiert, ob ein anderes internes Format für die Repräsentation des Graphen des Spielfeldes gewählt werden sollte, um die Programmierung der künstlichen Intelligenz eventuell zu erleichtern. Die Frage wird auf die Implementierungsphase der KI vertagt.

Es wird gefragt, ob es möglich sein sollte, das Spiel ohne eine Spielfeld-Bitmap laufen zu lassen.

Es wird beschlossen keine Bitmap vorauszusetzen, aber die Algorithmen für das direkte Zeichnen eines Graphen so einfach wie möglich zu halten. Insbesondere soll auf die Darstellung von krummen Kanten verzichtet werden.

Zwischendurch wird durch den Tutor bemerkt, daß kein Applet programmiert werden soll, sondern eine Application.

### zu TOP 3)

Das UML-Diagramm des Servers wird an die Wand projiziert (siehe <http://www.inf.fu-berlin.de/lehre/SS00/SWP/server-docs/serverdoku.html>) und besprochen. Insbesondere wird erwähnt, daß wir kein Protokoll spezifizieren müssen, da die Kommunikation zum Server über RMI (Remote Method Invocation) läuft.

zu TOP 4)

Es wird ein Brainstorming durchgeführt, welche Elemente in der GUI enthalten sein sollen:

- »Klick to Ziel«
- Kartenvorrat von Detektiven und Mr. X
- Chatzeile
- Rechter Mousebutton auf Station: Menu: »Sagen, ich gehe...«, »Sagen: X ist...«
- Linker Mousebutton auf Station: Station als Ziel wählen. Danach Fenster mit Auswahl: »Taxi, Bus, U-Bahn, [Heli, 2x, Black,] Cancel«
- Hilfe durch KI
- Chef Button
- Vollbildmodus
- Tagestipps
- Hilfe
- About
- Mr. X's Züge in der Tickettabelle
- Sound
- Uhr

Es wird beschlossen, daß die GUI so gestaltet werden soll, daß sie auf einem Rechner mit mindestens 640x480 Pixeln Auflösung läuft.

Es wird ein GUI Vorschlag an die Tafel gemalt, der mehrere Fenster enthält, die einzeln verschiebbar sind. Ein Fenster für den Ticketvorrat, eine Chatzeile, ein scrollbares Hauptfenster mit einem Teil der Karte, ein Überblickfenster für die Karte, ein Timerfenster, ein Fenster für die Tickettabelle und sonstige Elemente. Da jedoch keine Einigung über das konkrete Aussehen der GUI erzielt wird, wird beschlossen, daß jede Gruppe (siehe TOP 5) einen Entwurf bis zur nächsten Sitzung macht.

Jetzt wird die Anmerkung gemacht, daß die KI die Messages erstmal ignorieren soll. Und an dieses Feature erst in einer lauffähigen Version gedacht werden soll. Der Vorschlag wird angenommen.

zu TOP 5)

Es werden verbindlich 4 Arbeitsgruppen gebildet:

GUI: Lars, Matthias, Sascha, Nico

KI: Gerald, Sven, Sebastian, Robert

Main: Markus, Dennis Manuel

Karte: Jemea, Nicole, Falco, Hendrik

Berlin, den 02.05.2000

Gerald Friedland

Protokollant