

# SE 1 WS 11/12 Release-Planung

Der Praxisteil von SE 1 besteht aus insgesamt 4 Releases zu je 2 Sprints, deren zeitlicher Ablauf im [Google Kalender](#) zur Veranstaltung festgelegt ist. Um transparent zu machen, was wir am Ende eines Sprints von euch erwarten, gibt es hier eine GROBE Richtlinie.

**Wichtig:** *Die Vorgaben bei den einzelnen Releases sind immer als grobe Richtlinien zu sehen und sind u.U. nicht inhaltlich vollständig. Daher ist es unbedingt notwendig, sich bzgl. der einzelnen Releases mit dem Kunden abzusprechen!*

## Release 1 (Von der Architektur in die Lobby)

Das Team sollte einen Client haben, der mit dem Server im Klartextprotokoll kommunizieren kann. Über eine grafische Oberfläche soll folgendes möglich sein:

- Anmelden am Spieleserver
- Anzeigen der Lobby
  - Laufende Spiele
  - Angemeldete Spieler
  - Chatmodi (An alle/einzelne Spieler usw.)
- Aktionen
  - Spiel erzeugen
    - Verfügbare Karten anzeigen
  - Spiel beitreten
  - Chatten
  - Ausloggen

## Release 2 (Es wird bunt)

Am Ende des zweiten Releases soll der Client das Spielgeschehen visualisieren können. Dazu gehört:

- Datenmodell erstellen
- JSON Protokoll verarbeiten können
- Sektor wählen (nachdem einem Spiel beigetreten wurde)
  - Allianzen verwalten (Erzeugen, Spieler zuordnen)
- Spiel starten
- Spielgeschehen darstellen:
  - Minimap
  - Kartenausschnitt
  - Gebäude darstellen
    - Level, HP
  - Ressourcen darstellen
    - Menge, Art
  - Darauf vorbereitet sein weitere Elemente darstellen zu können
    - Einheiten (Peon, Swordsman, Archer, Knight, Catapult)

- Level, Art, HP
- Gebäude (Farm, Barrack, Forge, Tower)

## Release 3 (Interaktion)

Am Ende des dritten Releases soll der Client fertiggestellt sein. Das bedeutet, 2 (oder mehr) Spieler sollen gegeneinander spielen können. Hierzu gehört:

- Darstellung fehlender Elemente (Gebäude, Einheiten)
- Bauen von
  - Einheiten
  - Gebäuden
- Aufwerten von Gebäuden
- Reparieren von Gebäuden
- Einheiten verschieben
  - Peons zu Ressourcen
  - Archer in Tower
  - Zwischen Sektoren

## Release 4 (KI)

Im letzten Release soll eine KI gebaut werden. Die KI soll gegen eine andere KI ohne den Eingriff eines menschlichen Spielers spielen und gewinnen können. Hierzu ist es hilfreich, momentane und geplante Aktionen in der GUI zu visualisieren.