Night Train to Budapest

Apr 18, 2022

University of Basel, CH

Project manager	
Project dates	Mar 9, 2022 - May 18, 2022
Completion	58%
Tasks	108
Resources	4

In this game you find yourself under five others on a night train to Budapest. One of you is the ghost which haunts the train every night turning one innocent human into a fellow ghost.
If you are playing as a human your task is to find the menacing creature that is turning everybody into their kind so you can safely reach your destination in human form.
If you are playing as a ghost you aim to turn all humans into your peers and hide the original ghost's identity.
Votes are held in the night for the ghosts to decide who will be the next victim and during the day for the humans to decide who they think the original ghost is.

Tasks

Name	Begin date	End date
Phase I	9.3	15.3
Präsentations-Folien	15.3	15.3
Netzwerkfunktionalität	11.3	11.3
Projektplan	11.3	14.3
Anforderungsanalyse	11.3	11.3
Netzwerkprotokoll	9.3	10.3
Meilenstein I	16.3	16.3
Phase II	16.3	24.3
Client-Server-Architektur	17.3	24.3
Client-Skelett implementieren	18.3	21.3
Aufgabenteilung Client-Server definieren	17.3	17.3
Server-Skelett implementieren	18.3	21.3
Verbindungsfähigkeit verifizieren	22.3	22.3
Netzwerkprotokoll definieren im Src-Code	24.3	24.3
Erweiterung auf Mutlithreading	23.3	23.3
Terminal Chat	24.3	24.3
Klassenstruktur	16.3	22.3
Methoden & Attribute Festlegen	16.3	16.3
Human-Class	18.3	18.3
Character-Class	17.3	17.3
Ghost-Class	18.3	18.3
Player-Class	21.3	21.3
NPC-Class	21.3	22.3
Software Quality Concept erstellen	18.3	23.3
Meilenstein II	28.3	28.3

Tasks

Name	Begin date	End date
Phase III - Neu	28.3	15.4
Repo Cleanup	28.3	31.3
Spiellogik	1.4	7.4
Tag	1.4	6.4
Abstimmung Humans	1.4	4.4
Zustandsspeicherung und Auswertung der Votes	5.4	5.4
Ausschluss der Spieler:in	6.4	6.4
Nacht	1.4	6.4
Abstimmung Ghosts	1.4	4.4
Zustandsspeicherung und Auswertung der Votes	5.4	5.4
Ghostification	6.4	6.4
1 Runde	7.4	7.4
Abbruch - Timer implementieren	1.4	1.4
Client-Server Reparieren	1.4	7.4
Client-IP-Addresse speichern	5.4	5.4
Ping-Pong Reparieren	6.4	7.4
Safe quit	1.4	4.4
Protokoll als Enum	1.4	4.4
Protokoll besser dokumentieren	1.4	4.4
Server console zeigt logins auch an	1.4	4.4
Client Username Reparieren	4.4	7.4
names can't have spaces	4.4	5.4
Name Suggestion is default	4.4	7.4
Name duplicate checker via ClientHandler	4.4	7.4
Lobbies	1.4	6.4
Lobby-Klasse	1.4	1.4
Server kann Lobbies erstellen	4.4	4.4

Tasks

Name	Begin date	End date
Have support for multiple lobbies (one per game) with their respective internal chats	4.4	4.4
Broadcast to all clients across all games and lobbies is working and has a dedicated command	5.4	5.4
There is a way to list all players currently connected to the server	6.4	6.4
There is a way to list players in lobbies	6.4	6.4
Chat	31.3	7.4
The Chat is available via a basic GUI	31.3	7.4
Whisper-chat between two clients is working	31.3	7.4
Zusammenführen	8.4	11.4
There is a way to list open, ongoing as well as finished games. Their status is indicated	11.4	11.4
Command line parameters are parsed correctly: (client <hostadress>:<port> [<username>] | server <port>)	8.4	8.4
The build script succeeds and produces an executable jar & javadoc for the task "build-cs108"	8.4	8.4
Server kann Lobby starten, aus Lobby spiel starten.	8.4	8.4
Präsentation & Abgabe	8.4	15.4
There is a manual which describes how the game is to be played, in written form	11.4	12.4
Project diary is up to date and filled with meaningful entries	8.4	12.4
Network protocol is completely defined and documented in source code	8.4	12.4
Have a well thought out and detailed written QA concept and a solid and realistic plan on how to implement it. If possible, have a first result of your metrics, in written form (see slides)	8.4	12.4
Update and adjust your project plan for milestones 4 and 5	8.4	12.4
Do presentation	13.4	14.4
Check that all milestone points are achieved before the check-in	15.4	15.4
Meilenstein III	19.4	19.4

Tasks

Name	Begin date	End date
Phase IV	18.4	28.4
JAR-Review	25.4	26.4
Sicherstellen der Einhaltung der Spielregeln	20.4	22.4
GUI	18.4	27.4
Festlegen der Positionierung der Sprites	19.4	19.4
Design-Meeting	18.4	18.4
Implementierung 2D-Engine mit Placeholder-Sprites	20.4	21.4
Placeholder-Sprites erstellen	19.4	19.4
3D-Animation: Finale Sprites erstellen	20.4	22.4
Finale Sprites mit Engine zusammenführen	25.4	27.4
Ausgabe der Top 10 (5 per Type)	20.4	20.4
Speicherung der Highscores	19.4	19.4
Unit-Tests für alles Relevante	25.4	27.4
Spielbarkeit des Spiels für Präs sicherstellen	28.4	28.4
Meilenstein IV	2.5	2.5
Phase V	3.5	16.5
Programmarchitektur dokumentieren	3.5	5.5
Bericht Qualitätssicherung	3.5	5.5
GUI kann auf ganze Client-Funktionalität zugreifen	9.5	12.5
Vollständige Implementierung der Spiellogik (vollst. spielbar)	3.5	6.5
OPTIONAL: Erweiterung der Spiellogik um Einstellungen	3.5	6.5
Modifizierung Spieler:innen Anzahl	3.5	5.5
2 Spieler.innen in einem Abteil	6.5	6.5
Anzeige: Wer hat für wen abgestimmt?	3.5	5.5
Nachbar-Ghost werden auch eliminiert	3.5	5.5

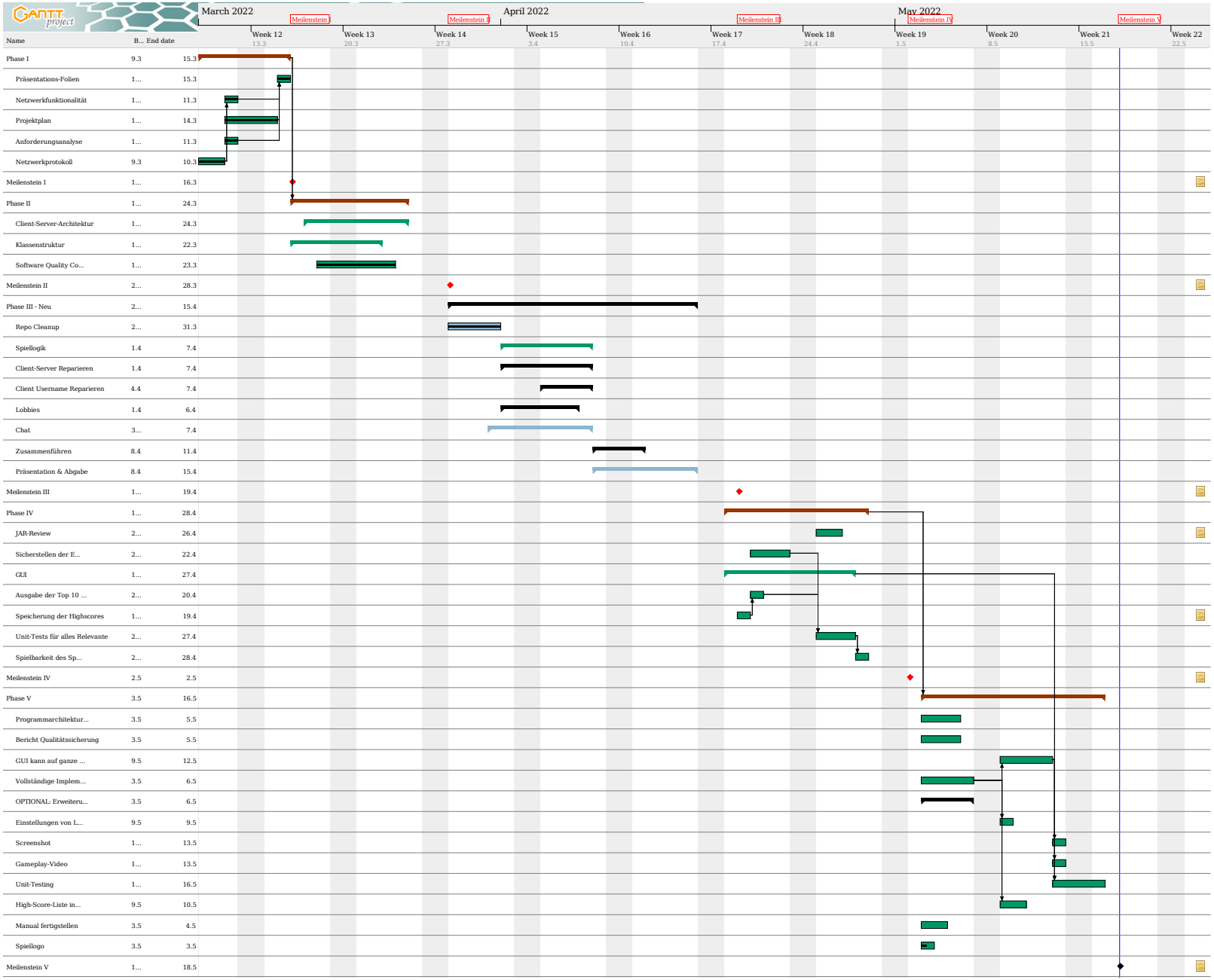
Tasks

Name	Begin date	End date
Menschen werden auch von Zug gevoted	3.5	5.5
Es wird nicht immer Benachrichtigt, wenn Geister an Abteil vorbeiziehen	3.5	5.5
Einstellungen von Lobby in GUI anzeigen	9.5	9.5
Screenshot	13.5	13.5
Gameplay-Video	13.5	13.5
Unit-Testing	13.5	16.5
High-Score-Liste in GUI ausgeben	9.5	10.5
Manual fertigstellen	3.5	4.5
Spiellogo	3.5	3.5
Meilenstein V	18.5	18.5

Resources

Name	Default role
Seraina Schöb	developer
Alexandr Sazonov	developer
Sebastian Lenzlinger	developer
Jonas Biedermann	developer

Gantt Chart


March 2022
April 2022
May 2022
Meilenstein I
Meilenstein II
Meilenstein III
Meilenstein IV
Meilenstein V
Week 12
Week 13
Week 14
Week 15
Week 16
Week 17
Week 18
Week 19
Week 20
Week 21
Week 22
Name
B...
End date
Phase I 9.3 15.3
Präsentations-Folien 1... 15.3
Netzwerkfunktionalität 1... 11.3
Projektplan 1... 14.3
Anforderungsanalyse 1... 11.3
Netzwerkprotokoll 9.3 10.3
Meilenstein I 1... 16.3
Phase II 1... 24.3
Client-Server-Architektur 1... 24.3
Klassenstruktur 1... 22.3
Software Quality Co... 1... 23.3
Meilenstein II 2... 28.3
Phase III - Neu 2... 15.4
Repo Cleanup 2... 31.3
Spiellogik 1.4 7.4
Client-Server Reparieren 1.4 7.4
Client Username Reparieren 4.4 7.4
Lobbies 1.4 6.4
Chat 3... 7.4
Zusammenführen 8.4 11.4
Präsentation & Abgabe 8.4 15.4
Meilenstein III 1... 19.4
Phase IV 1... 28.4
JAR-Review 2... 26.4
Sicherstellen der E... 2... 22.4
GUI 1... 27.4
Ausgabe der Top 10 ... 2... 20.4
Speicherung der Highscores 1... 19.4
Unit-Tests für alles Relevante 2... 27.4
Spielbarkeit des Sp... 2... 28.4
Meilenstein IV 2.5 2.5
Phase V 3.5 16.5
Programmarchitektur... 3.5 5.5
Bericht Qualitätssicherung 3.5 5.5
GUI kann auf ganze ... 9.5 12.5
Vollständige Implem... 3.5 6.5
OPTIONAL: Erweiteru... 3.5 6.5
Einstellungen von L... 9.5 9.5
Screenshot 1... 13.5
Gameplay-Video 1... 13.5
Unit-Testing 1... 16.5
High-Score-Liste in... 9.5 10.5
Manual fertigstellen 3.5 4.5
Spiellogo 3.5 3.5
Meilenstein V 1... 18.5

Resources Chart