

Projektteam: Advance Wars		Protokoll – Nr: 01	
Autor: David Hermann		Erstellungsdatum: 16.01.2025 Version: 1	
<b>Teilnehmer:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- David Hermann</li> <li>- David Maul</li> <li>- Max Körschen</li> <li>- Nils Eckerdt</li> <li>- Frederik Keens</li> <li>- Ertgurul Ari</li> <li>- Jonathan Dueck</li> </ul>		<b>Verteiler:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alle Teammitglieder</li> </ul>	

Protokoll der Besprechung vom 16. Januar 2025			
* A= Auftrag    B = Beschluss    F = Feststellung    I = Information			
Art*	Ergebnisse	zuständig	Termin
B	Verwendung von SDL2 als Game Engine und Qt für den Level Editor		
I	XML über BoostPropertyTree		
I	CTRP soll implementiert werden		
B	Nutzung von Sprites aus <a href="https://www.sprisers-resource.com/ds_dsi/advancewarsds/">https://www.sprisers-resource.com/ds_dsi/advancewarsds/</a>		
F	David hat Labels im Repo erstellt sowie ein Kanban Board		
B	Wir wollen das Kanban Board aktiv zur Verwaltung der Aufgaben benutzen		
B	Aktive Nutzung von Branches mit Branchprotections		
A	Herrn Wiemann fragen ob GitLab Pflicht ist oder ob wir GitHub nutzen dürfen	David Maul	17.01.2025
A	Im GitLab die besprochenen Issues erstellen (Siehe Anhang)	David Hermann	17.01.2025

## Anhang: Besprochene Issues

- Levelspezifikation muss erstellt werden
- Level IO/Laden Speichern
- Hauptmenü implementiert (ui)
- Pause Screen implementiert (ui)
- Tiles, Units, Buildings werden korrekt gerendert (engine)
- Sprite Animationen funktionieren (engine)
- Spezifikation von Units und Buildings
- Spezifikation vom Movementsystem