

Agenda Algemene Vergadering 12

Locatie: Hoofdgebouw verdieping 10

Datum: 28 november 2008

1. Opening
Raoul opent de vergadering om 8.56 uur.
2. Vaststellen agenda
Eindpresentatie valt onder oplevering.
3. Notulen vorige vergadering
De notulen worden goedgekeurd.
4. Mededelingen
Hoisun is ziek en daarvoor afwezig.
5. Voortgang afgelopen week
Raoul: Paar kleine dingen aan het URD gewijzigd. Woensdag is gezegd dat alleen het ADD voor zover nodig afgemaakt moet worden. De interfaces moeten gedefinieerd zijn. Dat zit in het Visio-bestand. Er moet nu gecodeerd worden. Aan het eind van het project moet er wel een soort ADD zijn. Verder is het SRD afgehandeld en is er geprogrammeerd. Alle P1 prioriteiten zijn zo goed als geprogrammeerd van zijn deel.

Rick: Om het spelstuk in het previewgedeelte te kunnen tekenen, is er een basePiece en baseBlock toegevoegd waarin het tekenen en de basisboekhouding zit. De configuratiefile uitlezen was al geprogrammeerd. Een peiceTemplate en Piece erven van basePiece. Na inlezen wordt een inegelezen piece in een template gestopt. Aan de gameklasse is gewerkt. Verder is het bepalen van de score gedeeltelijk gemaakt. Het random aanmaken van een spelstuk is gemaakt. Obstakel in de fields-namespace. Integratie moet nog plaatsvinden. Testen is nog lastig. De GUI: configurationfile kunnen inladen, validatie moet. HighScoreMenu, weinig werk. Hoofdmenu is eigenlijk af. Tonen spelstukken na inladen moet nog. Kan eenvoudig met pieceTemplate. Aanpassen venster aan grootte spelstukken en speelveld. Keys afvangen moet ook nog. Uitgedacht wel, uitgewerkt niet. Meer dan de helft van de code is er. 60%. Opmerking: SQAP over code doorlezen.

Stella: heeft geprogrammeerd, vooral functie om piece te valideren. Testbestand moet een opmerkingsveld bij. En koppels elkaars code laten controleren is onhandig, kans over eigen fouten heen te lezen. Testkoppels aanstellen die anders zijn dan de code-koppels. In het SQAP staat hoe je handig commentaar door kunt geven in de code in visual studio.

Roland: heeft het ATP afgemaakt. Daarna gekeken naar de code van het Fields deel. Dat is na de uitleg van Rick duidelijk.

Alwin: heeft aan het ADD gewerkt, aan het deel over interactie van toetsen en de timerTick. Hij gaat nu werken aan de fields namespace.

Hoisun: heeft gewerkt aan de GUI, dit staat nog niet op SVN.

6. Planning komende week

Er gaat alleen geprogrammeerd en getest worden. Alle functies van het ADD moeten in de code zitten, in het begin leeg invoegen en zo snel mogelijk invullen. Eerst P1-eisen programmeren, P3-eisen voorlopig laten liggen. De fields namespace moet snel vorderen. Moeilijke algoritmes als opsplitsen van speelstukken mag nog even blijven liggen.

Rick: Rotate + Game

Stella: Game + testing

Roland PlayingField

Alwin: removeBlock

Raoul: moveMaximal, Piece met Alwin

Hoisun: GUI

Problemen: Rick mailen, ook voor eventuele wijzigingen in het ADD

Eerst alle functies aanmaken! Moet compileren.

Deadline: Maandag grid af en een move-functie in piece. Simpele functie af, game een stuk gevorderd. Maandag mailtje sturen over hoe en wat af is naar Raoul zodat dan verder gepland kan worden.

Woensdag moet gezegd kunnen worden waar het programma op vast loopt, wat wel en wat niet werkt. Donderdag kan nog ingegrepen worden, vrijdag testen zodat nog in het weekend aanpassingen gemaakt kunnen worden. Vrijdag release.

7. Wat verder ter tafel kom

a. Oplevering! (Datum komt snel dichtbij!)

De planning is vrijdag klaar te zijn voor testen. De presentatie eventueel op maandag in de kerstvakantie. 8 december is de eerste acceptatietest.

b. Planning

Zeer streng, zodra er iets is of iets klaar is, laten weten!

c. Urenbesteding

Roland besteed te veel uren, laatste 2 weken moet hij minder uren besteden. Er wordt geprobeerd de werklust eerlijk te verdelen.

8. Rondvraag

Rick vraagt of er nog vragen zijn over het ADD. Alles lijkt duidelijk voor iedereen.

Verder zijn er geen vragen.

9. Sluiting

Vergadering wordt gesloten om 9.50 uur.