
CDIO - 4 M2

Et matador spil i java.

Af gruppe 33



Simon Engquist
s143233



Arvid Langsø
s144265



Mikkel Lund
s165238



Jeppe Nielsen
s093905



Mads Stege
s165243

*Danmarks Tekniske Universitet
DTU Compute*

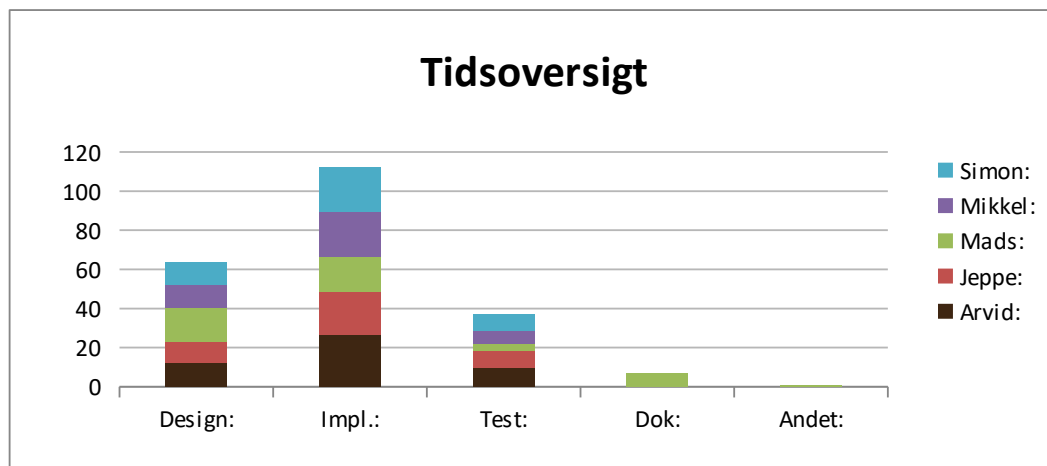
11. Januar 2017 - Kl. 09:00

Side antal (med bilag): 5

Kurser: 02312

Time Regnskab: Ver. 2017-01		Tidsplan for CDIO del 4 - 2017					
Dato	Deltager	Design:	Impl.:	Test	Dok.:	Andet:	I alt:
2017-01-02	Arvid	6	0	0	0	0	6
	Jeppe	6	0	0	0	0	6
	Mads	5,75	0	0	0,25	0	6
	Mikkel	6	0	0	0	0	6
	Simon	6	0	0	0	0	6
2017-01-03	Arvid	6	1,5	0	0	0	7,5
	Jeppe	5	0,5	0	0	0	5,5
	Mads	6	0	0	0	0	6
	Mikkel	6	1	0	0	0	7
	Simon	5,5	0	0	0	0	5,5
2017-01-04	Arvid	0	7,5	0	0	0	7,5
	Jeppe	0	7,5	0	0	0	7,5
	Mads	0	7,75	0	0,25	0	8
	Mikkel	0	7	0	0	0	7
	Simon	0	11	0	0	0	11
2017-01-05	Arvid	0	6,5	0	0	0	6,5
	Jeppe	0	4	0	0	0	4
	Mads	0	7	0	0	0	7
	Mikkel	0	9	0	0	0	9
	Simon	0	5	0	0	0	5
2017-01-06	Arvid	0	7	0	0	0	7
	Jeppe	0	7	0	0	0	7
	Mads	0	3,5	0	2	0	5,5
	Mikkel	0	3	0	0	0	3
	Simon	0	4	0	0	0	4
2017-01-07	Arvid	0	0	0	0	0	0
	Jeppe	0	0	0	0	0	0
	Mads	0	0	2	0	0	2
	Mikkel	0	2	0	0	0	2
	Simon	0	0	0	0	0	0
2017-01-08	Arvid	0	0	0	0	0	0
	Jeppe	0	0	0	0	0	0
	Mads	0	0	1	0	0	1
	Mikkel	0	1	0	0	0	1
	Simon	0	2,5	0	0	0	2,5
2017-01-09	Arvid	0	3,75	3,75	0	0	7,5
	Jeppe	0	0	5,5	0	0	5,5
	Mads	5,5	0	0	0	0,5	6
	Mikkel	0	0	0	0	0	0
	Simon	0	0	3	0	0	3
2017-01-10	Arvid	0	0	6	0	0	6
	Jeppe	0	3	3	0	0	6
	Mads	0	0	1	4,5	0	5,5
	Mikkel	0	0	6,25	0	0	6,25
	Simon	0	0	5,5	0	0	5,5
	Sum	63,75	112	37	7	0,5	220,25

Tidsskema (Gruppemedlem):	Design:	Impl.:	Test:	Dok:	Andet:	I alt:
Arvid:	12	26,25	9,75	0	0	48
Jeppe:	11	22	8,5	0	0	41,5
Mads:	17,25	18,25	4	7	0,5	47
Mikkel:	12	23	6,25	0	0	41,25
Simon:	11,5	22,5	8,5	0	0	42,5



Indholdfortegnelse

1	Prioriteringsliste	5
----------	---------------------------	----------

1 Prioriteringsliste

Følgende er en liste over features der er tænkt implementeret i matadorspillet.

1. Krav for spillerne (minus krav F.1.5.1).
2. Grunde skal kunne købes og der skal kunne betales leje.
 - Ejendomme
 - Tapperier
 - Rederier
3. Indkomstskat felt.
4. Fængsel.
5. Simple lykke-kort.
 - Bevægelse
 - Betal eller modtag penge
6. Huse og hoteller.
7. Salg
8. Lykke-kort
 - Resterende kort

Punkt 1 til 6 er opfyldt og de sidste test på dem er ved at blive udført. Parallelt med dette bliver punkt 7 og 8 stille udviklet. Vi forventer at punkt 7 er færdig udviklet fredag. Punkt 8 forventer vi ikke at blive færdige med, men hvis der er tid implementere vi eventuelt nogle af kortene.