

Referat af Vejledermøde #...

Gruppe 3

12.02.2016 - kl. 12:00

1 Fremmødte

- ...
- ...

2 Udeblevet med afbud

- ...
- ...

3 Udeblevet uden afbud

- ...
- ...

4 Dagsorden

- Side 3

Kluntet, slikkanon til Goofy Candygun. Husk fodnoter! (youtube-link) Spilstatistikker.

- Controller i første halvdel af indledning, lige plidselig blvier det til wii-nunchuck.

Hvorfor slik? I det rige billede ser det lidt meningsløst ud, at man skyder slik op på en væg.

- Skriv hvorfor den skal have en motor. Den skal kunne dreje frem og tilbage.
- Det er meget specifikt, at vi skriver Devkit. Start med at skrive, at det skal være en indlejret linux-platform.
- Horeunger.
- Meget hårdt opdelt i HW og SW. Lyder som om, at vi har to grupper der arbejder. Iterativ proces, det behøver ikke være således.
- Systembeskrivelse

PSoC0, PSoC1, PSoC2 - PSoC-kittet har to chips, der hedder PSoC4 og PSoC5.

Det er upraktisk og dyrt, at have tre PSoC'er.

Sensoren er ikke med på figur 2.

Sensorer: Kim siger, at sensorer er aktører. Men kun hvis de kan starte en use case. Måske.

- Dokumentation

- Use case 1

Hvorfor skal man selv fylde slik i og hvorfor skal det være præcist så mange skud.

Kunne være en god ide, at have sensor, der holder øje med slik.

At man skal fylde slik i og kan afslutte spil strider mod hinanden.

Husk termliste.

- Use case 2

Der står ikke noget om at PSoC'en finder ud af at nunchucken ikke er der.

Bedre navne til PSoC-blokke.

Det ville være smart, hvis use casen ikke stopper første gang den støder på en fejl. Hvis det er PSoC2 der stopper kan den stadig godt teste PSoC1.

- Accepttest

I use casen ser det ud som om man vælger to spillere midt i use casen. i accepttesten gør man det som det første.

- Blokbeskrivelse skal komme efter diagrammer.

Vær konsekvent med skrifttype og kursiv! og stavemåder!

- Signalbeskrivelse

Beskriv hvad 0 volt er, referencespænding til stel.

Beskriv hvad høj og lav er (høj kan godt gå fra 3,3 til 5 volt)

- BDD

Strømforsyning

- IBD

Strømforsyning, specificerer kun de porte hvor der sker en data-transmission. Så sætter en blok, hvor dette står.

- side 20

Al information sendes med strenge. Brug evt. enum i stedet.

Brugergrænseflade. Nu er vi i denne state, så skal jeg se sådan ud. State machines. Sekvensdiagrammer er måske lidt for detaljeret til dette.

Klassediagram, ComProtocol.

Spil spillet er en stor use case. Dele op i flere use cases.