

23. nóvember 2013  
Kennari: Hannes Pétursson

# Hugbúnaðarfræði

## Síðannarverkefni

### Design Report



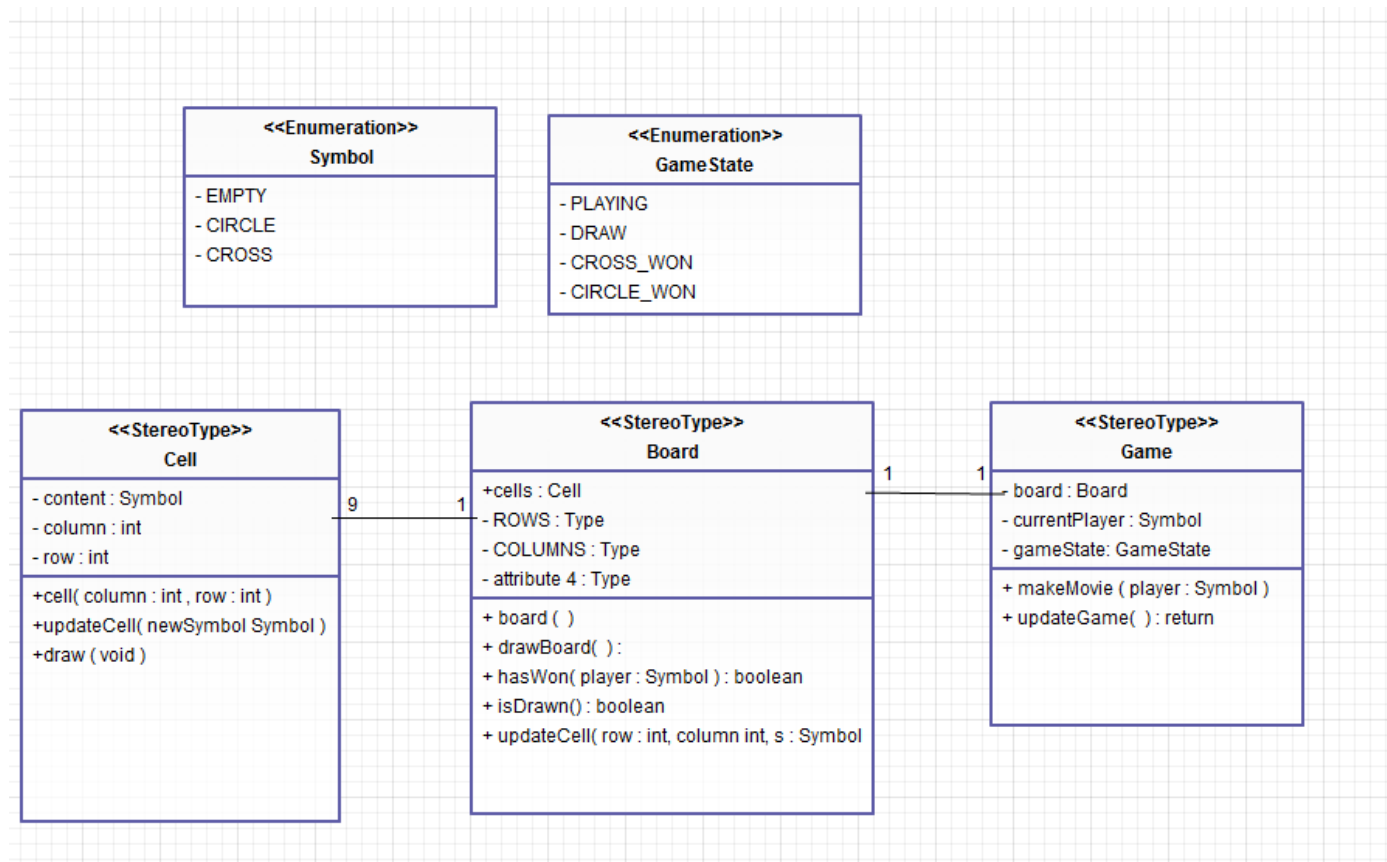
***Deep Space Tech Support:***

Bjarki Óskarsson  
Eiríkur Björn Einarsson  
Guðni Garðarsson  
Jóhann Líndal Hrafnkelsson  
Sverrir Snævar Jónsson

## Upphafleg hönnun forritsins

Í upphafi þessa verkefnis var ákveðið innan hópsins að hönnunin á leiknum TicTacToe myndi vera gerð á einfaldan og skilvirkan hátt. Lagt var upp með notast við hlutbundina forritun með forritunarmálinu Java eftir leiðbeiningum frá kennara. Forritinu var upprunalega skipt upp í þrjá klasa : Cell, Board, Game. Við þetta bættust svo tvö Enumerations sem innihéldu Symbol og Gamestate.

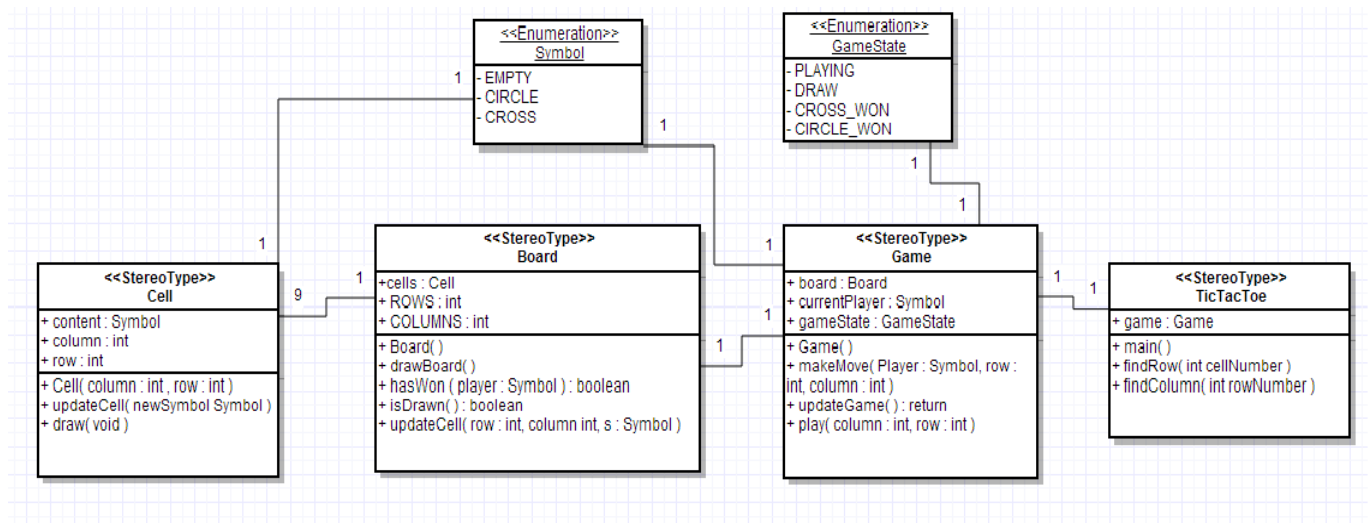
Upprunalega klasaritið sem hópurinn gerði var eftirfarandi:



Við gerð verkefnisins kom þó í ljós að örlítið vantaði upp á klasaritið okkar. Ber þá helst að nefna að við bættum við `play` fallinu í **Game** klasan en það fall var aðal `game` loopan okkar.

Þá bættum við öðrum klasa við sem kallast **TicTacToe** og innihélt föllin `main`, `findRow` og `findColumn`.

Hér að neðan má svo fullbúna klasaritið í lok verkefnisins.



## Retrospective

Eins og skáldið sagði “Lengi má gott bæta”, þá er óhætt að segja að eftirfarandi málsháttur eigi vel við þennan hóp en ýmislegt hefði mátt fara betur við gerð þessa verkefnis. Hópurinn hefði eins og svo oft áður geta byrjað fyrr á verkefninu og þá hefði mátt vera minna af spjalli og almennu vafri á netinu. Gott hefði verið ef allir hefðu hætt vinnu sinni annað slagið og hópurinn tekið heildarstöðuna á verkefninu oftari. Þá var Scrum Master hópsins veikur í byrjun verkefnisins og vantaði því aðeins upp á skipulag innan hópsins þegar vinna verkefnisins hófst. Það komst þó í réttan farveg á endanum. Þá hefðu hópameðlimir getað mætt betur í allra síðustu fyrirlestra þessa námskeiðs sem eflaust hefði getað auðvelda okkur verkefnavinnuna.

Hins vegar fannst okkur einnig margt hafa tekist vel í þessu verkefni en góður andi innan hópsins og störf hópsins einkenndust af samvinnu og góðum samskiptum. Þá hjálpaði það hópnum mikið að við hafa sest niður og rætt hönnun verkefnisins í þaula. Þannig fengu allir meðlimir góða yfirsýn yfir verkefnið og áður hafist var handa. Allir hópameðlimir voru tilbúnir að leggja sig fram við gerð verkefnisins og sýndu frumkvæði þegar við átti.

Í heildina litið gekk verkefnið vel og er hópurinn nokkuð sáttur við útkomuna, þó þarf að huga að því sem betur mætti fara þegar hefja á næsta verkefni. En eins í öllu öðru þá gengur betur eftir því sem maður æfir sig meira í því og er því tilvalið að enda þetta á öðrum málshætti “Æfingin skapar meistarann”