

Feedback notulen

Felix Akkermans

30 maart 2012

1 Architecture & Design document

1.1 Algemeen

- Docent vond het kort door de bocht, meer diepgang was gewenst
- API had iets verder uitgewerkt moeten worden
- Subsystem decomp was OK gedaan
- Rood voor remarks/links is niet goed leesbaar

1.2 Inhoudelijk

- Verwarring over BioBricks/circuits: is vanwege vorige, is niet meegerekend dus
- Wat niet duidelijk was; scheiding server/client: was niet duidelijk of de server puur voor storage/simulation was. Kwam niet helemaal duidelijk naar voren. Had eigenlijk in subsystem decomposition als eerste toegelicht moeten worden.
- Definitions bij 1.3: goed gedaan, hoewel BioBrick/protein definitie niet helemaal klopte, maar goed.
- References wat te kort; verwijs ook naar dingen als JSON, Tomcat, jQuery etc.
- Vverview bij 1.5: iets teveel vraagstelling/antwoord vorm. Is gebruikelijk voor betoog, maar niet hier.
- 2.1: Had uitgelegd moeten worden wat een servlet is. Wordt later wel duidelijk maar moest hier al gegeven zijn.
- 2.1: “The main advantage of using SBML is that we can easily simulate, as there are several simulators which use this format” Welke simulators?
- 2.2: Eigenlijk moeten verwijzen naar RAD over was .syn is, anders was het niet gedefinieerd.
- 2.2: Persistent storage staat niet in subsystem decomposition. Het is wel af te leiden dat het deel is van filesystem, maar dit is niet beschreven.
- HTTP interface; is eigenlijk een Remote Procedure Call API, maar dit is niet herkend/uitgelegd.
- JSON example responses: eigenlijk helemaal niet of juist voor alles moeten doen. Het is een begin aan het definiëren van de API maar maakt het niet af.
- Hardware/software mapping: goed gedaan met browser version domain definition.
- Concurrency; verder beschrijven hoe het gaat als 2 threads naar 1 bestand schrijven.

2 Scrum iteration plan 1

- Volgende iteratie; veel aandacht op feedback: wat gehaald, wat niet, waarom, hoe fixen.
- Geef aan hoe/waar de punten vandaan komen die je gaat doen (test&implementation plan, moscow model etc.)
- We hebben een iteratie van 2 weken; iedere week zou dan 8u per persoon moeten zijn, dus je kan 16u per week rekenen. Graag te zien hoe dit in iteratie terecht komt.