AGILE 29/03/2016

Afwezig: Jaan

Aanwezig: Maysam, Michaël, Wout

* Gelieve meer te overleggen.
* Zorg misschien eerst dat de flow goed werkt, dat alle functionaliteiten en de moeilijkheden daarbij getest worden. Als je wilt testen, begin niet meteen in een groot project, maak kleinere projecten om te testen (in een andere map).
* Eenmaal het starten van het spel werkt gaan we (één van) de moeilijkste kaarten eerst implementeren om te spelen. (Misschien één moeilijke en een paar gemakkelijke) Zien of we het spel daarbij kunnen onderbreken en verdergaan…
* Kan iedereen zijn projecten uit de Info/Test map halen en naar de Info/UwNaam verhuizen
* Het is best om geen tomcat servers in de github map aan te maken voor test projecten. Doe dit in een map daarbuiten indien mogelijk.
* De github map groeit anders enorm vlug in grootte.
* Stoppen met tijd te verliezen aan grafisch gedoe, we hebben nu een visueel idee, nu gaan we dat implementeren.
  + Telkens wij een versie hebben kunnen we de WebContent map doorgeven en kunnen we daar onafhankelijk verder in werken, zolang we niet in dezelfde modules aan het werk zijn.
  + Dus jullie kunnen views implementeren terwijl ik verder aan de controller werk, dan kunnen we de controller testen. (Dit kan heel binnenkort!)
  + Nadat we de controller getest hebben beginnen en de views klaar zijn (behalve de Game view, die doen we laatst) beginnen we aan de game zelf.
  + Vanaf dan
* TODO:
  + Iemand schrijft dus de modules verder, (ik)
  + Iemand kan in de eerste modules al de html en eventueel javascript effecten steken WIE?
  + Iemand kan al een INSERT, SELECT en DELETE statement schrijven voor het Opvullen, selecteren en verwijderen van woorden in de database. 1 veld, een string, uniek. Als je wilt weten wat het langste woord is zoek ik dat wel vlug even uit! WIE?
  + Iemand kan de Info map wat opruimen, en aan documentatie werken. WIE?
  + Wie stopt er wie waarmee bezig is in MSProject (kan tijdens de Agile vergaderingen). WIE?
  + Wie houd zich bezig met het dossier /presentatie aspect en dergelijk?
* GIT
  + .ignore is goed maar we moeten wel zorgen dat iedereen bepaalde projecten gebruikt en voor bepaalde delen moeten we dezelfde settings en configuratie gebruiken… Dus opletten hiermee en goede afspraken maken. (Stel voor om met een minimum te beginnen en te verwijderen wat ongewenst is en dan pas toe te voegen om de ignore overzichtelijk te houden.)
  + Hoe krijgen we de GIT proper dat iedereen hetzelfde heeft?
  + Samen werken in GIT duidelijk enkel mogelijk met goede afspraken. Als verschillende mensen in verschillende mappen(delen) werken normaal geen probleem. Dus regelmatig afspreken en coördineren om problemen te voorkomen…
* Views mogen geïmplementeerd worden, nog een probleem bij namen. Ik zou de naam van elke view module eindigen met View.
* Spel verder analyseren..
  + Welke types games?

Ik werk verder aan serialization en controller.

Jaan en Wout beginnen aan de integratie van de GUI.

Maysam begint aan classes voor mysql.