(本文档为第一轮sprint及第一次站会的补充说明)

**第一轮sprint**

在第一轮sprint会议中，我们首先讨论的问题便是语言的选择。而语言主要是在python和C++中进行取舍。Python作为常用的脚本语言，不如C++泛用但易于使用。C++借助cocos等框架则可以做出功能较为强大的软件，但难于上手。

经过讨论之后，我们最终决定使用C++作为这个项目使用的语言，利用Cocos-2d框架来实现。但这就需要大量的学习时间，我们之前并没有接触过这类C++框架，而它本身的上手难度又进一步拉长了学习时间。除了基本知识的学习，对于整个程序的框架的确定也是这次会议讨论的重点。最终决定每个人在学习之外，列一下自己的框架来在下次的站会上进行讨论取舍。第一轮sprint也就这样结束了，不过按照会议的成果来看，这次会议更像是sprint会议前的准备会议。

**第一次站会**

在经过一段时间后，我们决定开一次会，即第一次站会。在第一次站会中，我们先讨论了框架的事情，之前doc文件夹中的照片就是其中一个我们一直认为比较好的框架。

但即使有了框架，我们的项目还是受到了很大的阻力。最直接的原因就是Cocos的上手难度，以我们有限的课余时间想要掌握到可以使用的程度所花费的时间将会非常长，而且学习的效率也是另一个问题。所以我们就语言的问题又进行了讨论。最后，为了整个项目能够尽可能向前推进，我们将python作为编写语言。

而在这之后，根据之前的大致框架，经过稍微修改，我们进行了第一次分工，大致分工如下：

罗吉年：Board类

崔泓睿：重构（初始代码汇总之后）

肖佳伟：棋谱的实现

陈晨：legal\_move()

黄毅力：Chess

翟拙存：move()

王旭耀：BoardState

第一次站会在分好工之后也就结束了，之后正式进入了代码编写的阶段。