

Proftaakvergadering S31T Groep A

- Datum: dinsdag 15 september '15
- Tijd: 10.30– 11.00 uur
- Locatie: Fontys Tilburg gebouw P2+ Lokaal 0.05

Agenda

Opening en mededelingen

- Feedback van vorige week
- Verbeterpunten
- Deze week gaan we beginnen met het ontwerpen van klassendiagrammen en use cases.

Ingekomen stukken

- Welke ontwikkelmethode gaan we gebruiken?
- Agile vs. Waterval
- Mogen we een engine gebruiken? En maakt het uit welke dat het dan wordt?

Notulen vergadering 6 september 2015

Zie bijlage 1.

Bespreking en verduidelijking idee aan opdrachtgever

- Ons idee verduidelijken mocht er nog onduidelijkheden zijn.

Bespreking ontwikkelmethode

- Met de opdrachtgever bespreken welk ontwikkelmethode we zullen gebruiken en dit kunnen beargumenteren.
- Vaststellen welke ontwikkelmethode we gebruiken.

Game engine

- Mogen we huidige game engines gebruiken of krijgen we er een toegewezen?

Huishoudelijke afspraken

- Maak een urenverantwoording.
- Een duidelijk samenwerkingscontract samenstellen.

Rondvraag

Sluiting

- 22 september '15 hebben we onze volgende vergadering.

Bijlage 1

Notulen Week 2

Notulen 08-09-2015

Vandaag konden we niet echt verder werken aan de requirements omdat de opdrachtgever helaas niet aanwezig was.

Dus hadden we best weinig te doen tot onze vergadering met Erik. Hij wou weten wat we tot nu toe gedaan hebben en wat voor game we gaan maken. Hij gaf ons als advies dat we echt moeten onderzoeken of er game engines bestaan die we kunnen gebruiken, omdat een eigen engine schrijven te lang duurt.

Verder werd aan ons gevraagd of we een samenwerkingscontract hadden opgesteld en de uren bijhouden. Wat we nog niet hadden.

Dus na de vergadering besloten we om de volgende dingen te doen :

- Samenwerkingscontract opstellen
- Urenverantwoording bijhouden
- Document naar opdrachtgever sturen en wachten op feedback
- En misschien beginnen aan de klassendiagram