# Procesverslag

## Scrum

Gedurende het project hebben we gebruikt gemaakt van de scrum methode. Dagelijks hebben we een daily scrum gehouden waarin we even samenvatten wat we gedaan hadden en de komende dag gingen doen. Via Trello hebben we onze backlog en sprints bijgehouden. De backlog hebben we opgesteld aan de hand van de eisen van de opdrachtgever. In de backlog stonden de eisen met de hoogste prioriteit boven aan en de minst belangrijke zo laag mogelijk. Aan het begin hadden we sprints van twee weken. Later hebben we dat veranderd naar een week aangezien dat fijner werkte. Aan het einde van de sprint hebben we de backlog bijgewerkt en de nieuwe sprint opgesteld. Bij het niet halen van de sprint hebben we overlegt waarom het niet was gelukt en hoe we dit gingen op lossen.

## Reflectie

Aan het begin van het project hebben we besloten om zoveel mogelijk op de NHL te werken. Naast school hebben we contact gehouden via een groepsapp. Er waren geen problemen in de groep. Soms was de communicatie niet helemaal geweldig. Hierdoor wist niet iedereen precies waar degene mee bezig was wat leidde tot verwarring.

# Verantwoorde keuzes

We hadden er voor gekozen om alles in een c++ server te laten berekenen en dit door te sturen naar Jmonkey. Jmonkey werd dan alleen gebruikt om alles af te beelden. Echter bleek het makkelijker om bepaalde dingen toch in Jmonkey te uit te voeren of berekenen. Dit hebben we tijdens het project dan ook veranderd.

## kortstepad

Voor het berekenen voor het kortste pad gebruiken we het algoritme van Dijkstra. Hier is voor gekozen omdat we dit algoritme ook al gebruikt hadden voor de C++ opdracht van periode een.

## app

Voor de app hebben we gekozen voor een webapp. Hiervoor hebben we gekozen omdat we graag wilden dat de app op alle platformen werkt. Om de data naar de app te sturen hebben we voor een http server gekozen. Deze draait in de server zodat we de data niet constant heen een weer hoeven te sturen.