# Aanpak

Na de aftrap van dit project zijn de projectleden bijeen gekomen. Hierbij is er besproken en gedocumenteerd wat er gedaan moet worden. In de eerste week hebben we ons voornamelijk bezig gehouden met discussiëren en plannen van de functionaliteit van het programma. Hiervoor zijn usecase diagrammen, class diagrammen, toestandsdiagrammen en sequence diagrammen gemaakt. Dit voor beide de controller en simulator.

Na het maken van de diagrammen is er overlegt welke manier van opslag er gebruikt zou worden. Hierbij is iedereen akkoord gegaan met GitHub. Hierbij is één persoon aangewezen voor het beheer hiervan. Op deze manier kan iedereen code sturen en zal deze persoon eerst de code controleren voordat het samengevoegd wordt met het project.

Ten slotte is er een manier van communicatie geregeld zodat er ook buiten schooltijden en bij afwezigheid makkelijk met iedereen gecommuniceerd kan worden.

# Planning

Bij de planning heeft de groep besloten om aan de hand van de door school gegeven planning te werken. (!!!Onderstaande afbeelding!!!). Vervolgens is er afgesproken om elke doordeweekse dag van 10 tot 3 op school met het project bezig te gaan. Als groep vonden we het belangrijk om elke dag samen bijeen te werken zodat er bij problemen spoedig overlegt en/of geholpen kan worden.

Qua taakverdeling hebben we besloten om voornamelijk de issue tracker van GitHub te gebruiken. Wanneer er een nieuwe taak ontstond werd hier een issue van gemaakt. Wanneer een groepslid klaar is met zijn huidige taak word deze gesloten en kan diegene uit de lijst met issues een nieuwe taak kiezen. Daarnaast is er binnen de groep op verschillende momenten besproken wie welke issue gaat oppakken en wie waarmee bezig is.

## https://camo.githubusercontent.com/f31f12b4fe1ec1d8687dcc0397be2038b029e3a0/687474703a2f2f692e696d6775722e636f6d2f4f77396f7135412e706e67

# Evaluatie

We vonden het een leuke en leerzame opdracht en zijn ook erg blij met het uiteindelijke resultaat. Wij zijn verschillende uitdagingen tegen gekomen qua programmeren in java en qua graphics met jMonkey. Naast het programmeren was het een nieuwe uitdaging om samen met willekeurige mensen in een groepje samen te werken. Bij deze uitdagingen zijn op verschillende momenten situaties ontstaan die we samen als groep hebben opgelost. Van deze ervaringen heeft iedereen geleerd.