

## Notities presentatie 25/03/2022

Opdrachtgever:

Q: Is het mogelijk, als jullie auto-routing afkrijgen om dat ook te laten werken indien je een component versleept?

A: Nee, we denken dat we daar niet genoeg tijd voor zouden hebben

Q: Kan je op de gemaakte grafieken inzoomen aangezien dit mogelijks over veel data gaat en dus onduidelijk kan worden?

A: We zullen de grafieken aan de hand van de D3 library maken, dit zou interactieve grafieken mogelijk maken en dus ook inzoomen mogelijk moeten maken.

Mariano Di Martino

Q: Kan ik heel ver inzoomen op het raster en dan nog tussen componenten een ander component plaatsen? Blijft de hashmap dan werken, want zijn uw coördinaten floating points?

A: Nee, inzoomen op het raster gebeurt aan de hand van een scale functie die de pixels op het canvas vergroot, hierdoor blijven de coördinaten hetzelfde. Het canvas is zo opgesteld dat de componenten altijd dezelfde grootte hebben op het grid. Het zou dus niet mogelijk zijn om 2 and poorten van verschillende grootte te hebben.

Begeleider:

Q: Waarom handelen jullie 2 verschillende outputs op 1 lijn als floating? Een hoge lijn blijft toch hoog?

A: Opdrachtgever zegt dat we dat inderdaad mogen afhandelen als floating state en dat de begeleider fout zit.

Q: Denken jullie dat het tick systeem dat jullie hanteren granulair genoeg is? Bijvoorbeeld 1 tick is 1000 nanoseconden en een component heeft een delay van 1300 nanoseconden en een ander 1600 nanoseconden.

A: Nee, daar zouden we nog eens over moeten samenzitten.

Q: Moet er altijd eerst horizontaal getekend worden of kan er eerst verticaal gegaan worden? Kan er in 1 beweging een "L" vorm gemaakt worden?

A: Neen, iedere component heeft een bevestigingspunt dat horizontaal georiënteerd is, hierdoor is het intuïtief om eerst horizontaal te beginnen. Er kan wel in 2 bewegingen een "L" gemaakt worden door in de horizontale richting een lijn van lengte 0 te tekenen.

Q: Indien 1 input floating is, zal bij jullie de output ook floating worden. Is dit in het echt ook zo?

A: Wij hadden die conclusie getrokken uit een meeting met de begeleider, waarschijnlijk hebben wij dan iets verkeerd begrepen.

Opdrachtgever: Hoe dat wordt afgehandeld hangt van component tot component af.

-> wij kunnen dat makkelijk aanpassen in onze interne logica