

Emne: Iteration 1.	
Formål med mødet: Vejleder skal se udkast til første iteration.	
Om mødet: Dato: Tirsdag - 30. September 2014 Tid: 9.00 - 09.45 Sted: Vejleders kontor Forberedelse: Inden mødet er et udkast iteration 1 sendt til vejleder. Der sendes sekvens diagram, overordnet klassediagram og et designoverview diagram. Desuden er mødereferat fra sidste møde udarbejdet og sendt til vejleder.	Mødedeltagere: <input checked="" type="checkbox"/> Torben Gregersen (Vejleder) <input checked="" type="checkbox"/> Rasmus Lydixen (Referent) <input checked="" type="checkbox"/> Kevin Grooters <input checked="" type="checkbox"/> Anders Opstrup
Dagsorden <ol style="list-style-type: none">1. Sekvens, klasse og designoverview diagrammer2. Forklaring/diskussion af 4 + 1 model.3. Evt.	Punkter til næste uges møde: <ol style="list-style-type: none">1. Iteration 1.2. Database.3. Evt.
Ad 1. <p>Husk – sekvens diagrammer skal give bedre overblik – vis overordnede detaljer. Udkast til sekvensdiagram ser rigtig fint ud. I nogle tilfælde kan en todeling af sekvensdiagrammerne være fornuftigt at lave (server-side / drone) - men forsøg at lave fælles sekvens diagrammer så vidt muligt.</p> <p>Designoverview diagram ser godt ud og samme gælder klassediagrammet.</p> Ad 2. <p>Benyt "n + 1" frem for "4 + 1". 4 + 1 kan virke stift og kan tvinge folk til at lave ubrugelige diagrammer. Vejleder ligger op til n + 1 model bestående af følgende:</p> <p><i>Logical / Use case view</i> Udarbejd sekvensdiagrammer + klassediagrammer ud fra use cases. Hver use case tilføjer ny data til viewet. Slut af med at finde "aktive" klasser.</p> <p><i>Process view</i> Her beskrives sammenspil mellem de aktive klasser! Brug af sphemaforer/mutex, mailbox eller server/klient</p> <p><i>Data view</i> Har systemet persistens (database) I data view beskrives layout af data der gemmes, hvordan database tilgås osv.</p>	

Deployment view

Her kigges på systemet som klasser - client, drone & server.

Beskriv dernæst hvilke klasser der bruges i de overordnede klasser.

Beskriv benyttede protokoller - fx layout meddeler. Header/start/stop-.

Implementation view

Når der kodes fås en masse filer - vis hvilke filer der er i systemet og forklar dem.

Tilføj en "How to / readme" (hvilke værktøjer, hvilken version af værktøj og program opsætning)

Ad 3.

-