



Háskólinn í Reykjavík
Hugbúnaðarfræði

Hönnunarskýrsla Tic Tac Toe

Nemendur:

Erna Björk Ingadóttir
Guðmundur Stefánsson
Ingibjörg Jóhannsdóttir
Kristján Guðjónsson
Steindór Grétar Kristinsson
Svanhvít Friðriksdóttir
Þórey Ósk Ágústsdóttir

Lýsing

Skýrslan er síðannarverkefni í Hugbúnaðarfræði í Háskólanum í Reykjavík haustið 2013. Verkefnið snerist um að setja upp tæknilegt innviði (e. infrastructure) sem styði agile þróun. Útfæra á leikinn Mylla (e. tic tac toe). Áhersla er lögð á sem hagkvæmust vinnubrögð við gerð kóða og notkun source control.

Markmið leiks

Leikurinn er með 3x3 leikborði fyrir tvo leikmenn. Leikmaður 1 er skilgreindur sem X og leikmaður 2 er skilgreindur sem O. Tilgangur leiksins er að leikmaður 1 á að reyna að fá þrjú X í röð annað hvort lárétt, lóðrétt eða á ská. Einnig á leikmaður 2 að reyna að fá þrjú O í röð annað hvort lárétt, lóðrétt eða á ská. Leikmenn eiga á sama tíma að reyna að eyðileggja fyrir andstæðingnum. Sá leikmaður sem nær fyrst 3 í röð vinnur. Ef hvorugur leikmaður nær 3 í röð þá endar leikurinn með jafntefli.

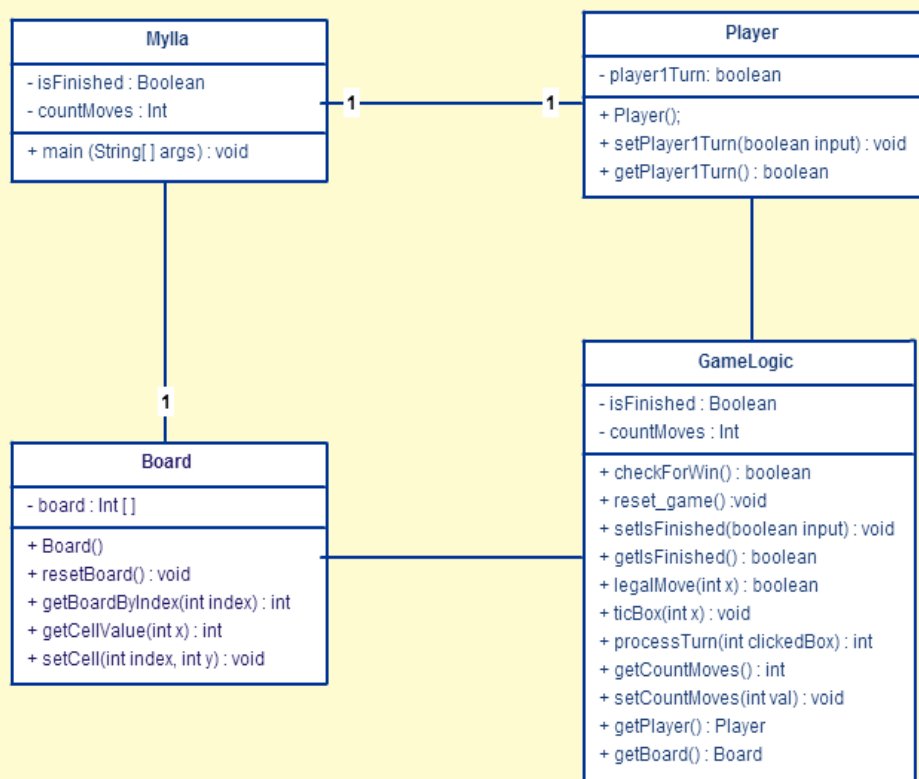
Virgni

1. Leikmaður á að geta séð 3x3 borð.
2. Leikmaður á að geta valið sér reit og ýtt á hann. Þá birtist X fyrir leikmann 1 og O fyrir leikmann 2.
3. Leikmaður á ekki að geta valið aftur reit sem þegar hefur verið valinn.
4. Ef leikmaður vinnur birtist skilaboð um að hann hafi unnið.
5. Ef hvorugur leikmaður nær þremur reitum í röð, lóðrétt, lárétt eða á ská þá birtist skilaboð um að það hafi verið jafntefli.
6. Leikmaður á að geta smellt á "reset" hnapp til þess að byrja aftur með hreint borð.

Klasarit

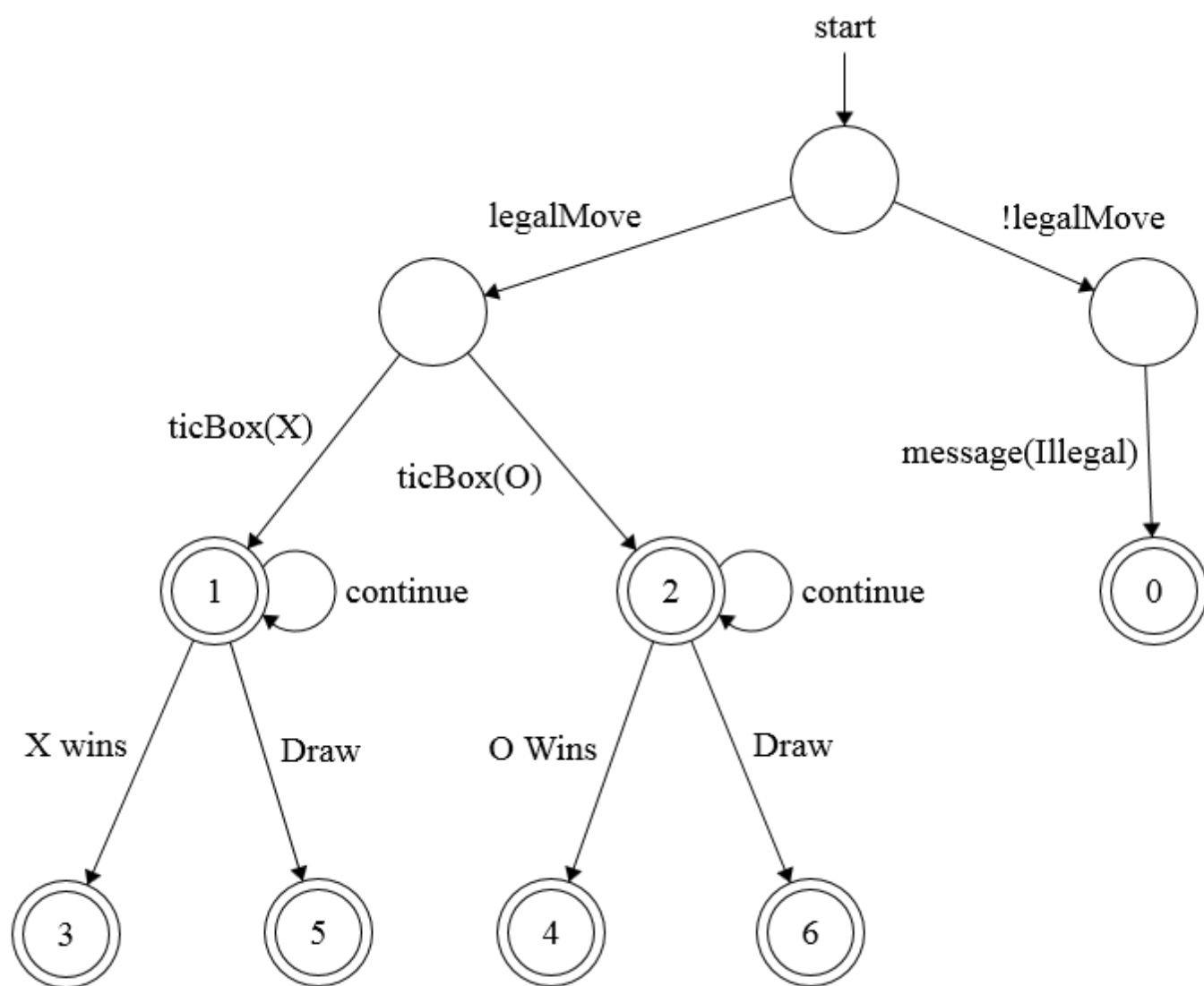
Byrjuðum á því að forrita leikinn með einni klasa en til þess að það yrði auðveldara að byggja ofan á kóðann gerðum við nýtt klasarit og bestuðum kóðann.

Klasarit fyrir Myllu



Stöðurit

Hér fyrir neðan má sjá stöðurit fyrir það hvernig leikurinn spilast.



Litið í baksýnisspegilinn (e. retrospectives)

Hópmeðlimir framkvæmdu retrospective. Hver og einn skrifaði niður á miða og notaðist við eftirfarandi þrjú hugtök: Hvað hefði mátt bæta, hvað hefði mátt gera meira af og hvað gekk vel.

Ýmislegt kom í ljós sem hefði mátt gera öðruvísi.

Það hefði mátt bæta skipulagið töluvert. Það hefði þurft að taka stöðuna oftari á hópnum og passa betur upp á að útdeila verkefnum á þá sem voru án verkefnis.

Það hefði mátt nýta tímann betur með því að setja betri tímaramma fyrir hvert atriði sem átti að leysa.

Það gekk stundum erfiðlega að koma hópnum saman. Hefði verið betra að finna nokkra tíma fram í tímann þar sem hópurinn gat hist og unnið saman heldur en að finna bara einn tíma í einu.

Það gekk vel að halda góðum anda í hópnum með jákvæðni og húnor.

Hópurinn var duglegur að aðstoða hvort annað og það gekk vel að forrita saman í “pair programming”.