Samenvatting  
Het project dat wij van een groot verzekeringsbedrijf hebben ontvangen is gemaakt in de periode 19 maart tot en met 17 april. De opdracht hield in dat we een game framework moesten realiseren waarin alle twee games konden worden gespeeld. Dit framework moest makkelijk uitbreidbaar zijn met meerdere games. De nieuwe games moeten makkelijk geïnstalleerd kunnen worden. Uiteindelijk is dit ons ook gelukt. Hieronder volgt een korte samenvatting van de voortgang die wij per week hebben geboekt.

Na ontvangst van het project zijn we bij elkaar gaan zitten om het project door te spreken. We hebben de taken verdeeld. Er moest een plan van aanpak, requirements document, een functioneel ontwerp en een technisch ontwerp gemaakt worden. In deze ontwerpen moesten de use,cases, sequence-diagrammen en klasse diagram zijn verwerkt. In het plan van aanpak hebben wij bijvoorbeeld ook vastgelegd door middel van welke ontwikkelmethodiek we dit project gingen doen. Wij hebben als projectgroep gekozen voor Scrum omdat iedereen al enige ervaring mee had. Tijdens deze bespreking hebben we ook Tom Broenink benoemd als projectleider van deze opdracht.

In de eerste twee weken hebben we de taken voor het programmeren ook verdeeld. Iemand ging het framework opzetten zodat we connectie konden maken met de server. De anderen gingen zich vast bezig houden met de spellen en de kunstmatige intelligentie. We zijn met tic-tac-toe begonnen omdat deze ons het makkelijkste leek en ook al eens eerder hadden gemaakt.

Na eerste twee weken bleek dat de kunstmatige intelligentie niet helemaal goed werkte. Hij gaf ons in de slechtste move terug in plaats van de beste. Dit had te maken met een integer overflow. Na dat we ons er allemaal bemoeid mee hadden is het probleem toch opgelost en werkt de kunstmatige intelligentie zoals die moet. Hij geeft ons de beste move terug. Tijdens dit proces zijn we op de achtergrond ook alvast gestart met het bouwen van Othello. We kwamen erachter dat Othello toch een stuk lastiger bleek dan gedacht.

In de resterende weken hebben we de documentatie en de kunstmatige intellegentie van Othello afgemaakt. In de laatste week is de user interface voor de gebruiker ook nog wat veranderd. We vond Swing niet zo heel goed, het werkte ook niet goed met OS X computers. We zijn op zoek gegaan naar een mooiere interface voor de gebruiker en hebben die gevonden en ook geïmplementeerd.

Wij vinden dat we als projectgroep goed hebben samengewerkt en het project tot een succesvol eind hebben gebracht. Er zijn geen onderdelen van het project niet afgekomen die wij wel hadden willen maken.