Samenvatting  
Het project waarbij de opdrachtgever een groot verzekeringsbedrijf is moest worden gerealiseerd in de periode 19 maart tot en met 17 april. De opdracht hield in dat we een game framework moesten realiseren waarin twee games konden worden gespeeld, namelijk Tic-Tac-Toe en Othello. 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 welke ontwikkelmethodiek wij voor dit project gingen gebriolem. Wij hebben als projectgroep gekozen voor de Scrum-methodiek omdat iedereen hier al enige ervaring mee had. Tijdens deze bespreking hebben we ook Tom Broenink benoemd als projectleider van dit project.

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

Na eerste twee weken bleek dat de kunstmatige intelligentie niet helemaal goed werkte. Hij gaf ons de slechtste move terug in plaats van de beste. Dit had te maken met een integer overflow. Nadat we ons er allemaal mee hadden bemoeid, was het probleem uiteindelijk toch opgelost en werkte de kunstmatige intelligentie naar behoren; hij gaf 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 vonden 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.