Projectbespreking

Project evaluatie

Datum: 24 - 3 - 2014  
Notulist: Stephan Veenstra

**Aanwezigen:**

Michel Jansma  
Henderikus Harms  
Lasse Benninga  
Stephan Veenstra

# Evaluatie

Om een beter beeld te krijgen van het project stellen we een vragenlijst op om de onduidelijkheden te bepalen en om de taken te bepalen die gedaan moeten worden.

## Vragen:

1. HOE maakt de client verbinding met de server?
2. WAAR worden de spelregels bepaald?
   1. if SERVER: hoe?
3. HOE maken we de “Solver” Dynamisch?
4. HOE selecteer je een game?
5. HOE bepaal je welke CLIENT er aan zet is?
6. WAAR (local / netwerk) worden de verschillende modussen ( h vs h / h vs c / c vs c) gespeeld?
7. HOE scheiden we de code?
   1. WAT komt er in het framework?
   2. WAT komt er buiten?
8. WAT zijn de spelregels voor TIC-TAC-TOE en REVERSI?
9. HOE komt de userinterface eruit te zien?
   1. WAT moet de speler kunnen zien/doen?