

Structura echipei algorimului 1 - SmartBCM

I. Structura echipei:

1. Irimia Cosmin
2. Bucevschi Alexandru
3. Matei Madalin
4. Andrei Mocanu
5. Rotaru Robert
6. Popa Codrin

II. Împărțirea sarcinilor:

- Primii trei membri lucreaza la algoritm, structura, implementare, integrarea cu interfața
- Ultimii trei membri creaza fisiere de input, gândesc și testeaza forme noi, fac research despre forme și piese deja existente.

Taskuri rezolvate:

1. Irimia Cosmin

- Gandirea algoritmului
- Implementarea claselor Form, SmartMatrix și SmartBCM
- Implementarea functiei de testare a posibilitatii ca o piesa sa poata fi plasata in functie de forma, piesele de la nivelul inferior, piesele-vecin, etc.
- Stabilirea culorii formeii care va trebui plasata prin calcularea procentului de culoare a piselor vecine
- Integrarea algoritmului cu interfata

2. Bucevschi Alexandru

- Gandirea algoritmului
- Implementarea claselor Piece și SmartBCM
- Implementarea functiei de alegere a unei piese-inlocuitor pentru orice piesa 1x1 care poate fi schimbata, alegerea si plasarea acesteia in matricea fisierului de output
- Realizarea infasuratorii convexe in spatiu a formeii pentru a stabili conturul

3. Matei Madalin

- Gandirea algoritmului
- Implementarea claselor SolutionWriter si SmartBCM
- Testarea fisierelor de input
- Rezolvarea erorilor de citire/scriere
- Implementarea functiei de umplere a spatiilor eronate din fisierul de input unde structura avea o posibilitate mare de a cadea

4. Andrei Mocanu

- Crearea fisierului de input
- Gandirea, colorarea formeii

- Rezolvarea erorilor din fisierele de input

5. Rotaru Robert

- Crearea fisiere de input
- Gandirea, colorarea formei
- Rezolvarea erorilor din fisierele de input

6. Popa Codrin

- Crearea fisiere de input
- Gandirea, colorarea formei
- Rezolvarea erorilor din fisierele de input

III. Link-ul catre github:

<https://github.com/alex-bucevschi/Lego>