

PM00: 1. bilera agiria

Taldearen izena: while(furros){uwu} **Data:** 19-03-12

Hasiera ordua: 12:00 **Amaiera ordua:** 15:00

Elkartu garen tokia: 3. pisuko ikasketa gela



Bileran elkartutako partaideak (sinadurarekin)

Partaide 1:	Jon Ander Asua
Partaide 2:	Adei Arias
Partaide 3:	Ander Prieto
Partaide 4:	Iker Monzon



Gai zerrenda

- PHDa bete
- Klase diagrama
- Sekuentzia diagrama



Jardundako gaien laburpena

- Ondorio nagusiak

Joku bat 0tik hastea ez dela erraza, eta talde batean lan egitenaez gaudela ohituta.

- Bileran partaide bakoitzak burututako zeregina

Partaide 1: Deskripzioa eta klase diagrama

Partaide 2: Klase eta sekuentzia diagrama

Partaide 3: Sekuentzia diagrama eta kasu kritikoak

Partaide 4: Planifikazioa eta helburuak

Idazkariaren izena eta sinadura.

PM00: 2. bilera agiria

Taldearen izena: while(furros){uwu} **Data:** 19-03-31

Hasiera ordua: 16:00 **Amaiera ordua:** 18:00

Elkartu garen tokia: 3. pisuko ikasketa gela



Bileran elkartutako partaideak (sinadurarekin)

Partaide 1:	Jon Ander Asua
Partaide 2:	Adei Arias
Partaide 3:	Ander Prieto
Partaide 4:	Iker Monzon



Gai zerrenda

- Behin betiko sekuentzia diagrama
- Behin betiko klase diagrama



Jardundako gaien laburpena

- Ondorio nagusiak

PHDa zuzenduta eduki ostean hainbat errore zuzentzea erreza zen baina jokuan geneukan ikuspegia guztiz aldatu zen.

- Bileran partaide bakoitzak burututako zeregina

Bilera honetan lau partideek behin betiko klase eta sekuentzia diagramaz osatzeaz zentratu ginen %100ean.

Idazkariaren izena eta sinadura.

PM00: 3. bilera agiria

Taldearen izena: while(furros){uwu} **Data:** 19-04-08

Hasiera ordua: 17:00 **Amaiera ordua:** 19:00

Elkartu garen tokia: 3. pisuko ikasketa gela



Bileran elkartutako partaideak (sinadurarekin)

Partaide 1:	Jon Ander Asua
Partaide 2:	Adei Arias
Partaide 3:	Ander Prieto
Partaide 4:	Iker Monzon



Gai zerrenda

- a. Kodearen banaketa
- b. Github nola erabili



Jardundako gaien laburpena

- c. Ondorio nagusiak

Diseinu on bat edukitzea inplementazioa asko errazten du.

- f. Bileran partaide bakoitzak burututako zeregina

Partaide 1 eta partaide 4: ListaEgoera klasearekin erlazionatuta dauden klaseak inplementatzen hastea.

Partaide 2 eta partaide 3: ListaPertsonaiak klasearekin erlazionatuta dauden klaseak inplementatzen hastea.

Idazkariaren izena eta sinadura.

PM00: 4. bilera agiria

Taldearen izena: while(furros){uwu} **Data:** 19-04-24

Hasiera ordua: 12:00 **Amaiera ordua:** 15:00

Elkartu garen tokia: 3. pisuko ikasketa gela



Bileran elkartutako partaideak (sinadurarekin)

Partaide 1:	Jon Ander Asua
Partaide 2:	Adei Arias
Partaide 3:	Ander Prieto
Partaide 4:	Iker Monzon



Gai zerrenda

- Kodearen inplementazioa jarraitu
- Update bat egin



Jardundako gaien laburpena

- Ondorio nagusiak

Nahiz eta hasieran arazoak izan konturatu egin ginen taldean lan egitea banaka lan egitea baino errezagoa delako, zure lankideak zurekin osatzen da.

- Bileran partaide bakoitzak burututako zeregina

Aurreko bileran banatutako lanarekin jarraitu eta beste azpitaldeari zer egin genuen erakustea.

Idazkariaren izena eta sinadura.

PM00: 5. bilera agiria

Taldearen izena: while(furros){uwu} **Data:** 19-0515

Hasiera ordua: 15:00 **Amaiera ordua:** 18:00

Elkartu garen tokia: 3. pisuko ikasketa gela



Bileran elkartutako partaideak (sinadurarekin)

Partaide 1:	Jon Ander Asua
Partaide 2:	Adei Arias
Partaide 3:	Ander Prieto
Partaide 4:	-



Gai zerrenda

- Kodearen optimizazioa eta azken errorearen konponketak.
- Junitekin hastea.



Jardundako gaien laburpena

- Ondorio nagusiak

Satisfakzio handi bat da hainbat ordu sartutako proiektu bat bukatuta ikustea.

- Bileran partaide bakoitzak burututako zeregina

Geratu garen hiruren artean kodearen hainbat errore konpondu genituen eta Junitekin hasi ginen.

Idazkariaren izena eta sinadura.