

Sprintmöte

Måndag den 15-10-13

Möteslokal: 112, Chalmers

Deltagare: Tobias Tikka, Marcus Olsson, Philip Ekman, Sebastian Bellevik, Rasmus Lorentzon, Adam Jilsén, Tomas Hasselquist

1. Mål/Hinder

Då vi nu är i sista projektveckan handlar det nu om finputsning och att sätta samman samtliga features. Vissa mål som fanns med sen föregående vecka är fortfarande olösta, detta är dock inget som vi oroar oss för. Om vi bara jobbar på som vi har gjort tidigare så ska det inte vara några som helst problem att sammanställa applikationen fram tills dead-line.

Ett problem vi dock har stött på är att vår path finding vissa gånger kan ta otroligt lång tid att beräkna för en mobil (dock inte något som helst problem på datorn). I de flesta fallen tar beräkningen knappt någon tid alls (någonstans mellan 0-1 millisekund), men vissa gånger kan det ta upp till 300 millisekunder. Detta skapar en fördröjning in bilduppdateringen och skärmen hänger sig för en kort stund, vilket förstör användarupplevelsen.

2. Diskussion/arbetsuppgifter

Som tidigare veckor är det samarbete som vi har funnit mest effektivt samt att hålla små korta möten där vi uppdaterar varandra om vart i processen alla ligger. Vi tänker därför hålla fast vid dessa principer inför veckans arbete. Det kommer även ligga stor fokus på att få färdigt all dokumentation så som developer documentation, developer manual, samt en user manual som beskriver hur man som användare spelar spelet. Vi ska även göra klart alla tester med visionen att få med grafiska tester m.h.a. Sikuli.