

<b>Title:</b>	<b>Priority:</b>	<b>Estimate:</b>
Environment	1	3 uur
<p>We willen een omgeving maken waar alle kandidaten en stemmers in staan gebaseerd op hun politieke voorkeur.</p> <p>We willen dat de kandidaten en de stemmers op een veld terecht komen waar de 2 assen twee verschillende politieke stellingen voor kunnen stellen, de kandidaten en de stemmers moeten hier zichtbaar op terecht komen.</p>		
<p><b>Acceptance criteria</b></p> <p><b>Dod:</b> Als er een spectrum is met 2 assen, elke as met zijn eigen politieke punt.</p> <p><b>Taken:</b> Een multigrid gemaakt hebben met 2 assen. Het kunnen tekenen van de kandidaten en de stemmers(</p>		

<b>Title:</b> Gui	<b>Priority:</b> 2	<b>Estimate:</b> 30 min
<p>We zoeken een manier om de invoer van het model gemakkelijk aan te passen. Waaronder de hoeveelheid kandidaten, de hoeveelheid stemmers, en het types stem systeem en de manier hoe de kandidaten zullen stemmen( eerlijk of strategisch).</p>		
<p><b>Acceptance criteria</b></p> <p><b>Dod:</b> Wanneer alle genoemde afwisselingen door middel van een GUI aangepast kunnen worden.</p> <p><b>Taken:</b> Slider voor aantal kanidaten, Slider voor aantal stemmers. Radiobuttons voor het stem systeem en radiobuttons voor het stemgedrag van de stemmers.</p>		

<b>Title:</b> Stemmer (Agents) - Eerlijk(Niet	<b>Priority:</b> 2	<b>Estimate:</b> 4 uur
<p>De gedrag van de agent verschilt op base van de voting systeem.</p> <p><b>Plurality voting</b> De stemmer zal stemmen voor de kandidaat met de kortste afstand.</p> <p><b>Approval voting</b> De stemmer zal stemmen op alle kandidaten die binnen zijn range ligt. Wanneer een agent bepaalt voor welke kandidaat die gaat stemmen, zal er eentje word "increment" bij de aantal stem voor die kandidaat. Graag willen we dit uitbreiden dat deze agents hun tweede keuze gaat</p>		
<p><b>Dod:</b> Als een agent een politieke positie in neemt, zijn meest aansluitende kandidaat kan zien en een stem kan uitbrengen.</p> <p><b>Taken:</b> Class aanmaken voor Niet strategische stemmer. Methode om de afstand te berekenen met de kandidaten. Methode om keuze te maken. Methode die bepaalt of kandaat binnen range zit. Methode om de resultaten van de verkezin van de ronde bij te houden</p>		

<b>Title:</b> Stemmer (Agents) Strategische	<b>Priority:</b> 4	<b>Estimate:</b> 4 uur
<p>De slimme stemmer moet alles kunnen wat de domme ook kan.</p> <p>Maar met als toevoeging dat de strategische stemmer ook kan beslissen om niet voor zijn eerste keuze te stemmen maar zijn stem te geven aan zijn tweede keuze.Dit gaat de agent doen als hij ziet dat zijn eerste keuze te weinig kans heeft om te stemmen. Alle agent hebben weet van de uitslag mocht iedereen eerlijk stemmen, dit kan bepalen of de eerste keuze wel hun stem verdient of dat het misschien beter is om te stemmen op een kandidaat die een betere kans heeft om te winnen. Met Approval voting is het net iets anders, hier kan een stemmer een stem inhouden als het een nek aan nek race is tussen zijn eerste en twee de keuze bijvoorbeeld.</p>		
<p><b>Dod:</b> Als een agent een politieke positie in neemt, zijn meest aansluitende kandidaat kan zien en een stem kan uitbrengen.</p> <p><b>Taken:</b> Class maken voor strateische stemmer Alle methodes maken van de Stemmer niet strateggisch. Methode om waar de keuze is ook afhankelijk van de win kans van de kandidaten.</p>		

<b>Title:</b> <b>Resultaat tonen</b>	<b>Priority: 2</b>	<b>Estimate:</b> 2 uur
<p>Wanneer we de simulatie hebben uitgevoerd, willen we een bepaald resultaat terugkrijgen in de vorm van een grafiek. Deze grafiek moet tonen welke partij hoeveel stemmen heeft gekregen.</p>		
<p><b>Acceptance criteria:</b>  <b>DoD:</b> Er is duidelijk af te lezen wie de winnende kandidaat is van de gerunde simulatie en hoeveel stemmen de overige kandidaten hebben ontvangen.</p> <p>Taken: kies een soort datavisualisatie, de visualisatie kan simultaan met de simulatie runnen of pas na de simulatie een resultaat teruggeven, implementeer dit in de GUI</p>		

<b>Title:</b> <i>Agent monitor</i>	<b>Priority:</b> 4	<b>Estimate:</b> 3 uur.
<p>Om duidelijk te zien wat er gebeurt met het model tijdens dat het loopt of erna is het belangrijk om te kunnen zien wat de interne staat is van de agents.</p> <p>Dit is helemaal belangrijk tijdens het maken van het model en of tijdens het maken van nieuwe scenario's wanneer je merkt dat het gedrag van de agents afwijkend is.</p>		
<p><b>Acceptance criteria</b></p> <p><b>Dod:</b> Wanneer er een klein schermpje is dat de interne staat van een aangeklikte agent laat zien.</p> <p><b>Taken:</b> Het maken van een pop-up of vullen van een statische window waar de informatie wordt weergegeven.</p>		

<b>Title:</b> <i>Data verwerking</i>	<b>Priority:</b> 2	<b>Estimate:</b> 3 uur
<p>Tijdens het draaien van het model wordt er natuurlijk een heleboel data gegenereerd. Zoals data waarmee de simulatie wordt gerunt en ook data van de uitkomst van de verkiezing, de positie van de kandidaten en de positie van de stemmers. Wanneer er gekozen wordt om met dezelfde agents alleen een ander scenario te starten kan het verschil tussen stem methodes ook bepaald worden.</p> <p>Het is daarom belangrijk dat de data allemaal beschikbaar is.</p>		
<p><b>Acceptance criteria</b></p> <p><b>Dod:</b> Wanneer alle data die gemaakt wordt duidelijk en netjes wordt opgeslagen.</p> <p><b>Taken:</b> Sla alle gebruiker ingestelde variabelen op.  Sla de peilingen op als een matrix en de daadwerkelijke uitkomst.  Wanneer er een vergelijking gedaan wordt bereken dan ook de afwijking tussen de peilingen en de uitslag.</p>		