



Danmarks tekniske universitet

02313 Udviklingsmetoder til IT systemer

02315 Versionsstyring og testmetoder

02312 Indledende programmering

CDIO Final - M1

Gruppe 14

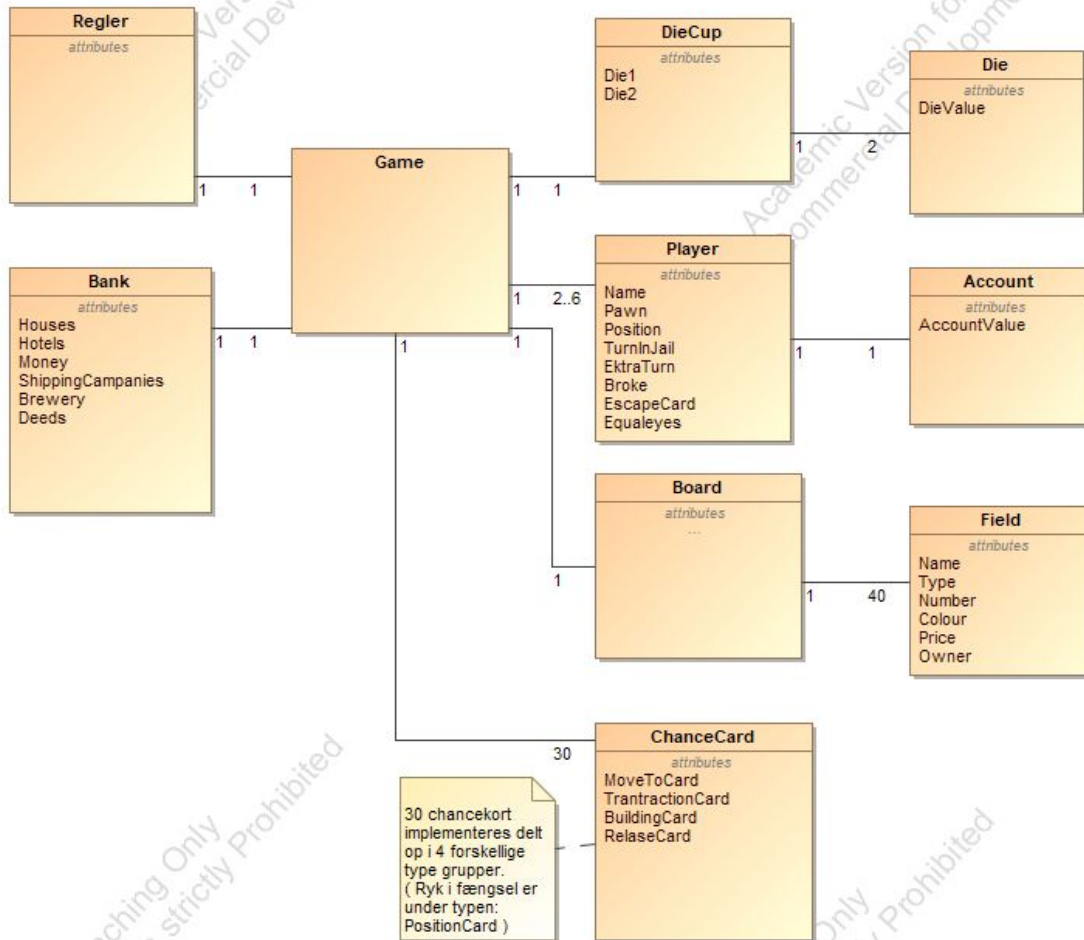
Billede	Navn	Studienummer
	Mette Rejmers Tobiasen	S154673
	Kim Sandberg Bossen	S163290
	Mette L.B. Andersen	S172840
	Rasmus Holm Feldberg	S163591
	Niklaes Dino Robbin Jacobsen	S160198
	Mathias Fager	S175182

Timeforbrug

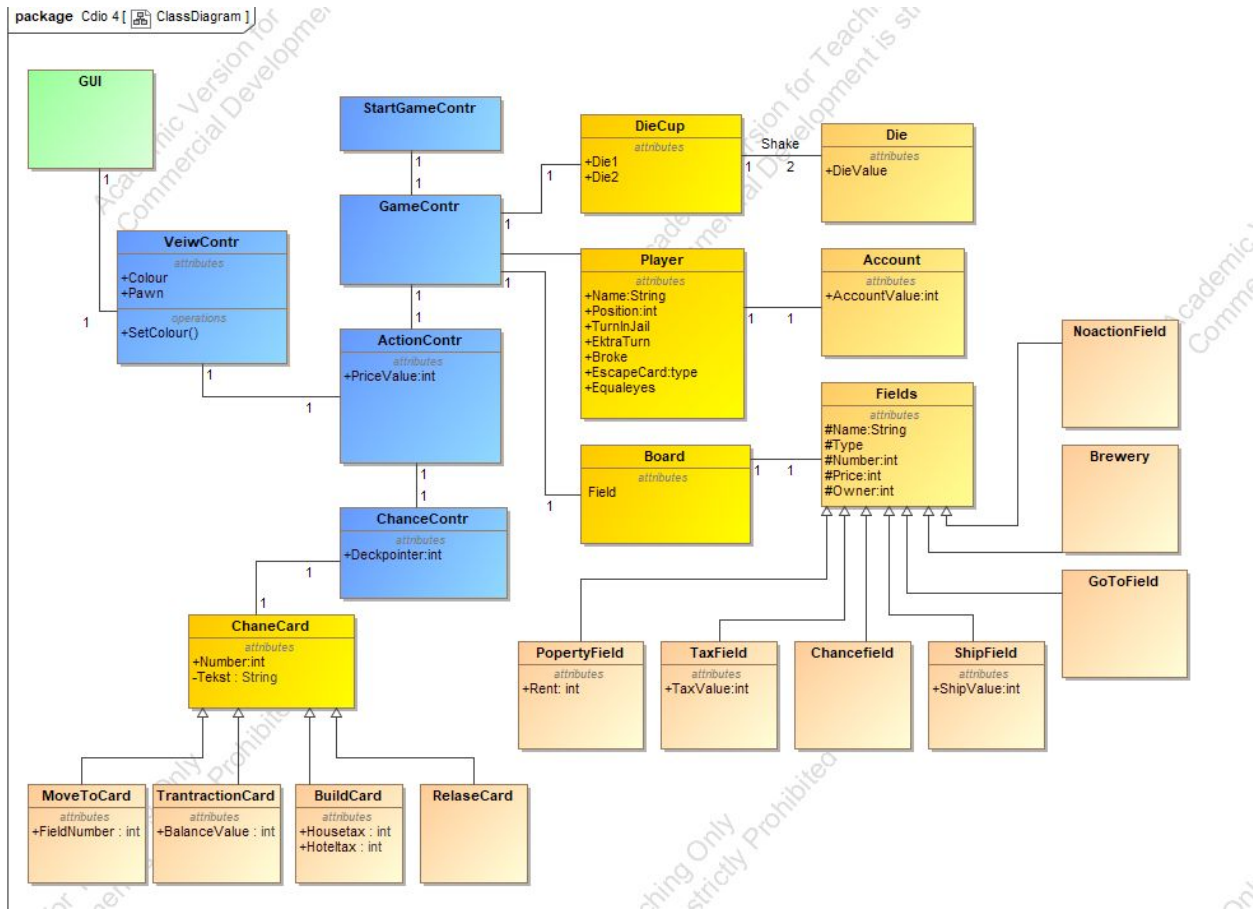
Dato:	Deltagerer:	Design	Implementering	Test	Dokumentation	Analyse	Krav	Timer i alt:
2/1/2018	Mathias Fager						7	7
Tirsdag	Niklaes						7	7
	Rasmus						7	7
	Kim						7	7
	Mette Rejmers						7	7
	Mette Spætte						7	7
3/1/2018	Mathias Fager	3				2	3	8
Onsdag	Niklaes	3				2	3	8
	Rasmus	3				2	3	8
	Kim	3				2	3,5	8,5
	Mette Rejmers	3			1	2	2	8
	Mette Spætte	6				2	3	8

Domain model - DM

package Cdio 4 [Domain Model]



Design Klassediagram - DCD



Grøn = View

Blå = Control

Gul = Model

Oplæg

- Arkitekturen fra CDIO 3 videreudvikles
- Flere klasser genbruges fra CDIO 3, fx terning, raflebæger, konto og spiller
- Spiller får tilføjet flere attributter
- Tilføjet chancekortcontroller + superklassen chancekort + nedarvninger fra chancekort
- Bruger spilbræt datastruktur fra CDIO 3 som inspiration til nyt spillebræt
- Feltklassen + de nedarvede subklasser laves forfra
- Struktur fra regelcontroller i CDIO 3 genbruges, men reglerne laves forfra
- MVC model i centrum for overvejelser i arkitekturen
- Flere controllere for at uddelegere opgaver og skabe en mere overskuelig kode
- Tilføjelse af en viewcontroller som brugeren interagerer med
- GUI-kald skal tages ud af spilbrættet og rykkes ud i viewcontrolleren
- Regelcontroller ændrer navn til Actioncontroller for at skabe højere samhørighed
- Forsøge at skabe lav binding ved at lave en enkelt binding fra Actioncontroller til Viewcontroller
- Evt. lave en Usercontroller hvis GameController bliver overloaded
- Lægger vægt på implementering af et velfungerende spil fremfor at alle regler bliver implementeret
- Fravalg af pantsætning og auktion
- Fravalg af fødselsdags og Matador Legat chancekort
- Undlader valget om at betale 10 % indkomstskat på felt 5, men blot betaler 4000 kr hvis man lander på feltet
- Fokus på GRASP principper hele vejen igennem processen for at skabe lav binding og høj samhørighed
- Uddelegering af klasser i gruppen i implementeringsfasen
- Lave gode test, hvor vi tester hinandens klasser, for at skabe høj kodekvalitet
- CodeJudge for at teste code coverage.
- Brug af hjælpeværktøjer som fx Github og Maven til at versionsstyre og samle projektet
- Sætter os godt ind i hvordan man bruger GUI
- Udviklingsmetoden Unified Process benyttes så godt som muligt
 - Vi har en iteration om dagen.
 - Møder morgen(30min), middag(10min), aften(15min) med referat morgen og aften.
- Fokus på design og test, men ikke undlade de andre faser i Unified Process udviklingsmetoden.