



Danmarks tekniske universitet

02312 Indledende programmering

CDIO Final - M1

Gruppe 14

04-01-2018

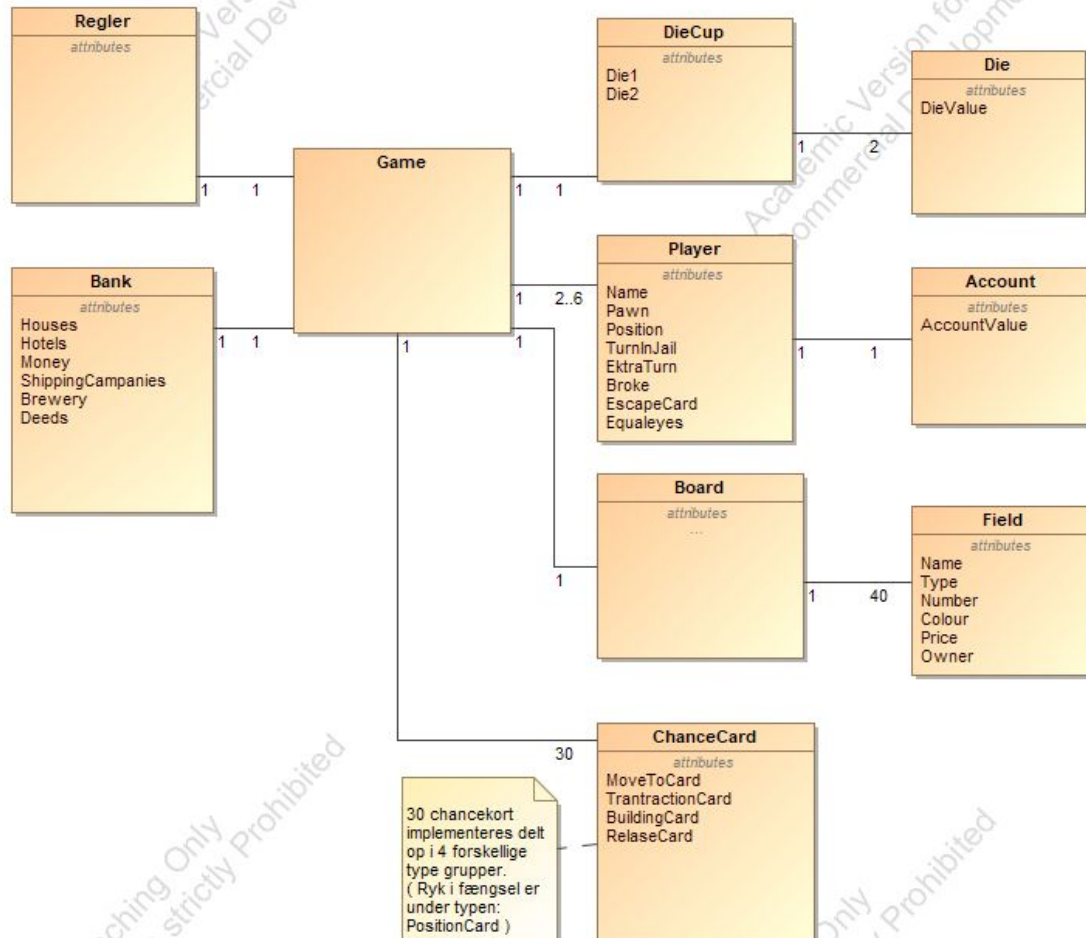
Billede	Navn	Studienummer
	Mette Rejmers Tobiasen	S154673
	Kim Sandberg Bossen	S163290
	Mette L.B. Andersen	S172840
	Rasmus Holm Feldberg	S163591
	Niklaes Dino Robbin Jacobsen	S160198
	Mathias Fager	S175182

Timeforbrug

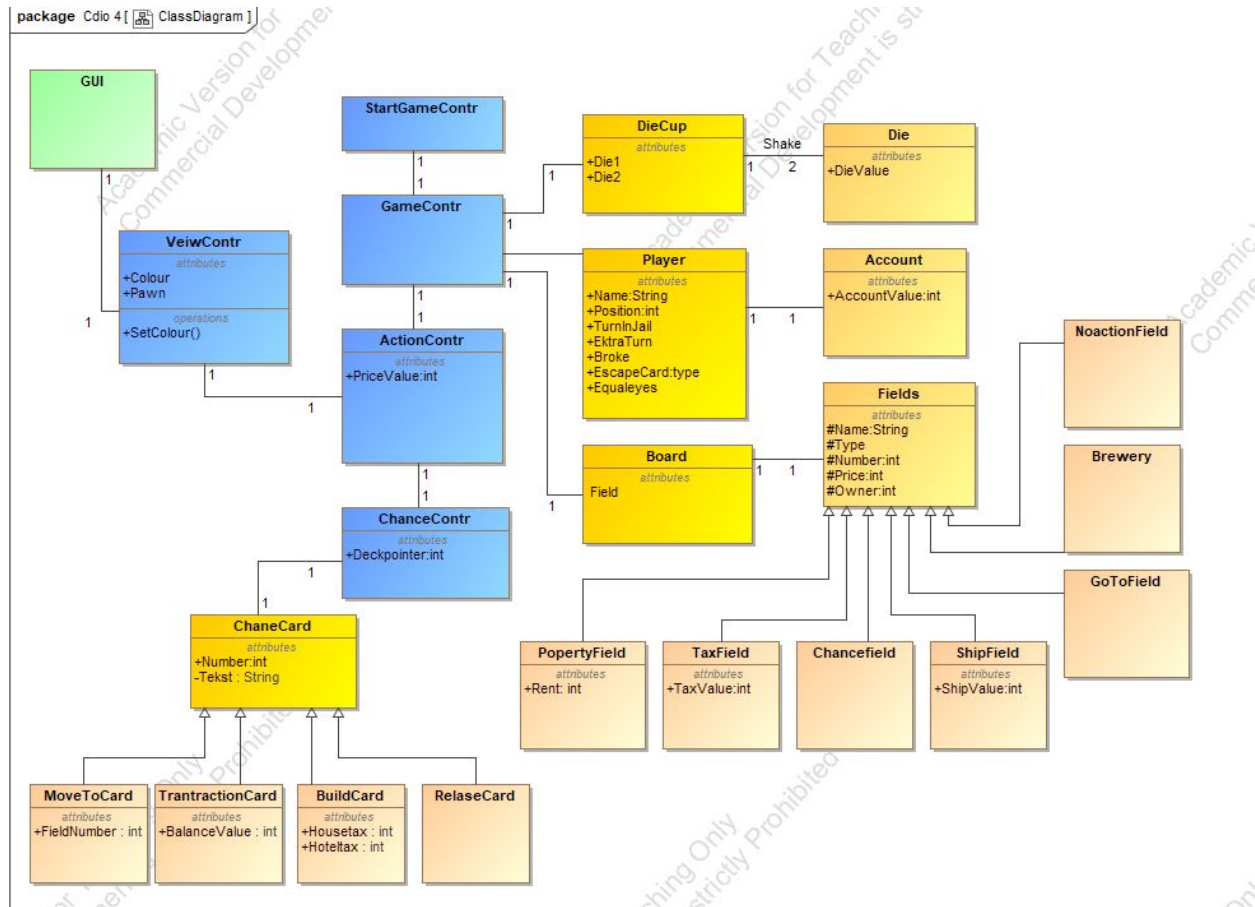
Dato:	Deltagerer:	Design	Implementering	Test	Dokumentation	Analyse	Krav	Timer i alt:
2/1/2018	Mathias Fager						7	7
Tirsdag	Niklaes						7	7
	Rasmus						7	7
	Kim						7	7
	Mette Rejmers						7	7
	Mette Spætte						7	7
3/1/2018	Mathias Fager	3				2	3	8
Onsdag	Niklaes	3				2	3	8
	Rasmus	3				2	3	8
	Kim	3				2	3,5	8,5
	Mette Rejmers	3			1	2	2	9
	Mette Spætte	6				2	3	11

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(30 min), middag(10min), aften(15 min) med referat morgen og aften.
- Fokus på design og test, men ikke undlade de andre faser i Unified Process udviklingsmetoden.