

Mötesanteckningar



GÖTEBORGS
UNIVERSITET

CHALMERS

Gustaf Ringius

May 15, 2014

Dagordning:¹

1. Restrospective

- Vad har gått bra?
 - Medlemmar har läst igenom SDD och anser att det som står i alla fall är relevant för det som implementerats och Gustaf ska fortsätta renskriva denna.
 - Har insett att vår sökalgoritms som traverserar igenom vägarna är otroligt ineffektiv och tar slut på alla resurser på även de kraftigaste datorerna.
 - Genereringsfunktionen blev klar i förtid.
- Vad har gått dåligt?
 - Väldigt liten tid har lagt på projektet på grund av slutdrag/rapporten i andra kuser men samtidigt känner vi att vi i princip kan redovisa idag med det vi har egentligen med tanke på vad som krävs i denna kursen.
 - Vår sökalgoritm är oeffektiv och inte brukbar på banor över 80 noder på gemene mans dator.
 - Använder för närvarande inte Dijkstra's shortest path utan en brute force version som är alldeles för ineffektiv. Shortest path bör prioriteras i sista veckan.

2. Avstämning

- Gustaf: Uppdaterat SDD och dokumentation i koden.
- Felix: Uppdaterat konsolfunktionalitet. Trajnoder klara
- Andreas: Genereringsfunktion
- Robert: Uppdaterat noder så lanes kan stängas och öppnas samt tvinga gult ljus på noder genom metod.

¹Närvarande: Gustaf Ringius, Andreas Löfman, Robert Wennergren, Felix Barring

3. Nästa möte

- Shortest Path, vi behöver prioritera denna inför redovisningen då vi faktiskt har pratat om den igenom nästan hela projektet. Jag tycker vi måste tänka KISS på denna punkten.
- Dokumentation
- Presentations-powerpoint
- Roterande ljus

4. Konsolbehov

- Spawnspeeds (low, medium, high)
- Clear Cars