

Mötesanteckningar



GÖTEBORGS
UNIVERSITET

CHALMERS

Gustaf Ringius

April 17, 2014

Dagordning:¹

1. Restrospective

- Vad har gått bra?
 - Gui fungerar i fullskärm på Linux single monitor.
 - Gui skalar bra utan delayer nu.
 - Ljudet fungerar som förväntat.
 - Dijkstra's fungerar med nuvarande tester Andreas skrivit.
 - Robert har lagt till ett IO-paket
 - Andreas har gjort ett nätverk med 6 noder som fungerar.
 - Simulationstråden har uppdaterats av Gustaf så den fungerar som väntat.
 - Soundcontroller finns för att ordna kopplingar till ljudet.
 - Förstått styrkan i Strategy pattern.
- Vad har gått dåligt?
 - Ljudet kör fortfarande två trådar.
 - Fortfarande bristande dokumentation i GUI.
 - Brist i kommunikation på grund av Felix avsaknad av mobil.
 - Uppdaterar man i koden även om det bara gäller namn, förklara när under en revision och varför för att respektera originalförfattaren och minimera alla förvirringar. Ha det som en standard att dokumentera för att visa respekt för kollegorna och deras tankar.

2. Mappen skall vara en singleton enligt Andreas så vi behöver en genereringsfunktion som reser mappen till ett ursprungsläge, vilket innebär att vi behöver ta bort alla bilar som finns i worldMapen.
3. Vi slår ihop vår arvshierarki av Entity till Vehicle till endast en vehivle som sedan tar ut beteenden och dynamiska beräkningar med hjälp av Strategy-mönstret som då kommer lägga referenser av ett interfave till algoritmen som kan ändras runtime. Genom att använda strategy pattern och endast skicka med primitiva typer(inte referenser som skapar beroenden) så får vi moduler med väldigt låg coupling som gör att vi kan dela in bättre i paket vilket är delvis det vi vill. Det bästa med strategy pattern är nu att vi kan göra en väldigt enkel implementation av stress och risk men sedan extenda detta väldigt enkelt genom att göra nya klasser som implementerar IRisk och IStress.

¹Närvarande: Gustaf Ringius, Andreas Löfman, Robert Wennergren

4. Vädet tycker vi ska ligga i Enum i en egen fil som läggs i util som man refererar till. Det blir två pilar till denna. En ifrån worldMap som kommer hålla det aktuella vädet och en i varje algorithm-klass som använder denna vid risk/stressberäkningen eller vad det nu må vara.
5. Använd design möster för att tänka mer modulärt. Hittills har vi enbart tänkt extensibility och delvis glömt modularisering vilket gör iterativ utveckling svår och första implementationen tung. Med t ex strategy pattern så kan vi införa en jätte-enkel första implementering och kan sedan om tid finnes utöka funktionalitet väldigt enkelt och bara byta referensen i våra fordonsklasser till en mer avancerad implementation av algoritmerna
6. Risks grundimplementering bör vara benägenhet att fula sig i korsningar (väldigt enkelt implementation)
7. Stress grundimplementering bör vara att om man är stressad så kör man 1.1 gånger snabbare än vanlig hastighet. tex
8. Beteende som vi tänker ta ut ifrån Vehicle med strategy-pattern:
 - IRisk - beräknar risk för ett fordon och implementeras av OldLadyRisk, DrunkRisk, SleepyDriver etc som man sedan refererar till en implementation av interfacet.
 - IStress - Beräknar stress levels och implementeras av Normal, Calm, Chipmunk.
9. Think kommer att innehålla anrop till beteendereferenserna för att beräkna det nuvarande statet samt hur bilen kommer att förflytta sig beroende på detta.
10. Ljudproblemet kan ses som en framtida förbättring i en annan sprint. Det nuvarande fungerar som önskat och eftersom vi arbetar agilt är det vad vi förväntar oss. Ytterligare förbättring, refaktorisering och trådoptimering kan man överväga som framtida förbättring i senare sprint när mer kunskap och kanske hjälp införskaffats.
11. Nästa möte (28 April)
 - Då ska hela refaktoriseringen med strategy pattern vara klart.
 - GUIT ska fungera för windows på andreas laptop.
 - Undersöka om observer pattern är relevant och applicerbart för vår applikation.
 - Nu när nätverket är klart så ska det finnas någon vägrepresentation mellan noderna i detta på gui-nivå.
 - Uppdaterat SDD ifrån input ifrån de andra gruppmedlemmarna.
 - TrafficLights bör finnas.