

Mötesanteckningar



Gustaf Ringius

May 1, 2014

Dagordning:¹

1. Restrospective

- Vad har gått bra?
 - WorldMap är åter en singleton och kan rensas vid behov.
 - Geometriska primitiva specialtyper för grafikrepresentering.
 - Popup fungerar samt att konsolen finns.
 - Trafikljus fungerar
 - Uppdaterat test för över 90% coverage i modellen.
 - Implementerat strategy pattern samt decorator för att både kunna välja algoritmer i runtime samt bygga/kombinera ihop algoritmer.
- Vad har gått dåligt?
 - Ljudet kör fortfarande två trådar. Fick kryptiskt svar ifrån Adam på området om ljud men väljer att behålla nuvarande implementation på grund av kunskapsbrist.
 - Allt som ska ritas läggs i en ordnad lista vilket inte är optimalt. Borde egentligen ropa på worldMap med en getCarGraphics, getMapGraphics etc.
 - Risk och Stress-uträkningar väldigt komplexa problem. Har endast en mycket trivial implementation som använder sig utav enkla statiska värden i kombination med Math.Random().
 - Testerna till fileHandler fungerar inte just nu.
 - Inte haft något handledarmöte som har byggt upp en del frågor på hög om t ex hur grafiken hanteras på bästa sätt, ljudet och coupling i modellen.

2. Nästa möte

- Robert: skall idag implementera så bilarna kan åka i en nod.
- Felix: Fortsätta med konsollen och rita det han får av Andreas ifrån modellen. ändra så att lanes inte bara är en punkt på karten i varje nod.
- Gustaf: Uppdatera tester och dokumentation.
- Andreas: kolla på random generering av banor med variabler.

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