



# Hönnunarskýrsla

Fræðingarnir

Alex Kári Ívarsson, Arnar Jóhannsson,  
Egill Örn Benediktsson, Hjálmar Diego Arnórsson &  
Jón Heiðar Sigmundsson

## Inngangur

Forritunarhlutinn í þessu síðannarverkefni gekk út á að útfæra leikinn sígilda, TicTacToe með Agile forritunarsjónarmiðum.

Í upphafi lögðust hópmeðlimir beint í það að fara forrita án neins konar sameiginlegrar hugsjónar eða hugmyndar um hvernig forritið ætti að vera uppbyggt. Það orsakaði nokkurskonar ringulreið og sáu hópmeðlimir fljótt að ekki ættum við erindi sem erfiði og ákváðum við að koma okkur saman um útfærslu forritsins.

Hópmeðlimir fóru þá í að ræða málin og kasta hugmyndum á milli um mögulega útfærslu forritsins. Þær hugmyndir sem hópmeðlimir náðu að sammælast um voru því næst skrifaðar niður og klasarit útfært út frá þeim.

## Hönnun forritsins

Ákveðið var að hafa kóðann í mörgum hlutum svo hann yrði eins kúplaður og mögulegt væri til að auðvelda framkvæmd á prófunum.

Útfærslan sem lögð var fram í byrjun felur í sér þrjá klasa: Controller, Player og Board. Hugmyndin var að Controller myndi sjá um keyrslu leiksins á meðan klasinn Player myndi sjá um allt sem tengdist leikmönnum og Board myndi sjá um allt sem tengdist leikborðinu, ákvörðun á sigurvegara o.fl.

Þessa klasa og möguleg uppbygging þeirra má sjá hér að neðan.

