Til stede: Emil, Klaes, Steen, Julian

Dato: Tirsdag 24. apr. 2007  
  
Referent: Julian  
  
1) Prioritering af emner:  
  
Sudoku-emnet fik førsteprioritet, da vi blev enige om at mulighederne for HCI-aspekter samt matematikken bag virker interessant.  
Hjemmesideanalyse fik andenprioritet pga. de mange muligheder der er for at parse samt analysere tekst, hvilket også tiltalte os.  
Projektbørsen blev valgt fordi den havde mulighed for en lang række udvidelser som fx netværksprogrammering, serverklienter, webservices, kalender o.l.  
  
2) Formalia  
  
Steen blev valgt som leder af projektet, da han ikke havde noget imod det administrative arbejde og ansvar der ligger i at holde sammen på trådene og holde gang i projektet.  
Julian blev valgt som sekretær til og med 6. maj, hvorefter hvervet går på skift én uge af gangen.  
  
3) Diverse  
  
Vi blev enige om at afholde et par ugentlige arbejdsdage (fx på DIKU), hvor hjemmets distraktioner ikke findes.  
Skulke straffes med en kasse øl til resten af gruppen.  
  
4) Teknik  
  
Der skal findes en SVN-server.  
Det blev besluttet at skrive i Java, ligegyldigt hvilket projekt vi får tildelt.  
Til næste møde skal Julian have fundet eksempler på diverse kodestandarder.  
  
5) Næste møde  
  
Søndag d. 29. apr. i DIKUs kantine.  
  
Midlertidig dagsorden:  
- Til stede  
- Skulk  
- Godkendelse af referat fra forrige møde  
- Ordstyrer  
- Referent  
- Rapportering af tidsforbrug  
- SVN-server  
- Valg af kodestandard  
- Valg af kalender  
- Kravspecifikation  
- Valg af ugentlige arbejdsdage  
- Emnebrainstorm  
- Siden sidst  
- Evt  
- Næste møde

- Til stede  
Emil, Steen, Julian, Klaes

Dato: Søndag 29. apr. 2007  
  
- Skulk  
Ingen.  
  
- Godkendelse af referat fra forrige møde  
Intet at bemærke.

- Ordstyrer / Mødeleder  
Steen  
  
- Referent  
Julian  
  
- Rapportering af tidsforbrug  
Ingen har lavet noget decideret endnu, dette er første møde og arbejdsdag.  
  
- SVN-server  
Vi har besluttet at sætte et SVN-repository op på en af vores sandkasse-  
kontoer.  
  
- Valg af kodestandard  
Vi har valgt at følge den officielle Java-kodestandard.  
http://java.sun.com/docs/codeconv/html/CodeConvTOC.doc.html  
  
Derudover skal alle kommentarer i koden være på engelsk, ligesom  
variabelnavne, funktionsnavne etc. også skal være det.  
  
- Valg af kalender  
Absalon har vist sig ganske glimrende på det punkt.  
  
- Valg af ugentlige arbejdsdage  
Onsdag kl. 9-16  
Søndag kl. 10:30-16  
  
- Emnebrainstorm  
Evt. en tutorial der forklarer hvordan SuDoku fungerer. Indtalt video?  
Ikoner eller lign., der forklarer hvad knapper o.l. gør. Minimal tekst.  
Store, indbydende knapper.  
Hint-funktionen kunne fx highlighte det 3x3-kvadrat der indeholdt næste trin  
for at løse SuDokuen, første gang et hint blev valgt. Efterfølgende highlightes det specifikke felt der skal udfyldes.  
Skal hjælp-funktionen vise felter der evt er udfyldt forkert? Bør felter highlightes når de udfyldes forkert?  
Spillet kan tælle fejl, hvis felter udfyldes forkert, som så kan rapporteres når spillet er løst.  
Flere forskellige pladestørrelser kunne være rart.  
Grænseflade designes i fx Photoshop, for fejl meddelelser som forklarer hvorfor?  
  
  
- Indledende/midlertidig kravspecifikation  
  
1. SUDOKU  
Der skal være muligt at få løsbare Sudokuer.  
  
1.1  
Der skal være flere forskellige sværhedsgrader.  
  
1.2  
Det skal være muligt at få hjælp til at løse  
opgaven.  
  
  
2. BRUGBARHED  
Børn i 1. - 3. klasse (6-10 år gamle) skal indenfor 5 min selv kunne betjene   
spillet.  
  
2.1  
Spillet skal kunne betjenes udelukkende ved brug  
af musen.  
  
2.2  
I en gruppe på fem børn må der maksimalt være 1/10 af ordene,  
som de ikke forstår.  
  
3. TEKNIK  
Det skal kunne afvikles under Linux og Windows XP  
med minimum Java 1.5 installeret.  
  
3.1  
Spillet skal kunne afvikles som Java-applet i  
Internet Explorer (version 6 og 7), Mozilla Firefox  
(version 2.x) og Opera (version 9.x).  
  
- Siden sidst  
Projektet er oprettet på Absalon. Der var forelæsning om  
kravspecifikationer.  
  
- Evt  
  
- Næste møde/arbejdsdag:  
Onsdag d. 2. maj kl 9 i DIKUs kantine.  
Alle skal have læst de to Wikipedia-artikler om matematikken og algoritmerne bag SuDoku, artiklen om "Exact Cover" samt "Dancing Links"-implementationsnoterne.  
Alle skal have læst kapitel 4 i SEfS:APA-FE.

Til stede:  
- Emil, Steen, Julian, Klaes

Dato: Onsdag 2. Maj. 2007

Skulk:

Referant:  
- Julian

Ordstyrer / Mødeleder:  
- Steen  
  
Godkendelse af referat fra sidst:  
- Godkendt  
  
Siden sidst:  
- Der er blevet lavet research omkring Sudoku og matematikken bag.

Inberetigelse af tidsforbrug:  
- Alle har arbejdet ca. 3 timer. (research)  
  
Kravspecifikation:  
- Skal være færdig imorgen (d.3.)

- Der er lidt forvirring om hvordan kravspecifikationen skal se ud og der mangler en vejledning.  
  
  
  
Til næste gang:  
- Kravspecifikationen skal være færdig og afleveret.

Til stede:  
- Emil, Steen, Julian, Klaes

Dato: Søndag 6. Maj. 2007

Skulk:

Referant:  
- Julian

Ordstyrer / Mødeleder:  
- Steen  
  
Godkendelse af referat fra sidst:  
- Godkendt  
  
Siden sidst:  
- Kravspecifikation er afleveret men der forventes en genaflevering. (dårlig vejledning af kurset til hvordan en kravspecifikation skal laves.)  
  
Inberetigelse af tidsforbrug:  
- Alle har arbejdet 5 timer.  
  
Kravspecifikation:  
- Skal rettes igennem.   
  
  
Til næste gang:  
- Kravspecifikationen skal laves færdig til genafleveringen

- Der skal være udkast og ideer til baseline designet.

Til stede:  
- Emil, Steen, Julian, Klaes

Dato: Onsdag 9. Maj. 2007

Skulk:

Referant:  
- Emil

Ordstyrer / Mødeleder:  
- Steen  
  
Godkendelse af referat fra sidst:  
- Godkendt  
  
Siden sidst:  
- Kravspecifikation næsten færdig  
- Overvejelser om design  
- SVN på vej til at blive sat op  
  
Inberetigelse af tidsforbrug:  
- Alle har arbejdet 6 timer.  
  
Kravspecifikation:  
- Er ved dette møde blevet lavet færdig og skal gennemses en sidste gang af Franck til mødet med ham på fredag.  
  
Baseline Design:  
- Påbegyndt.  
  
Kodning:  
- Påbegyndt.  
  
Vedtaget:  
- GUI tegnes i Adobe Photoshop  
- Skærmstørrelsen sættes til 700x500  
  
Til næste gang:  
- Alle skal have kigget på - og givet forslag til - designet på Absalon.  
- SVN gjort færdigt  
- Diverse Photoshop sketches laves