

Jørgen				
Dato	Fra-Til	Hovedaktivitet	Beskrivelse	Timer
28.03.12	09:00 - 15:00	Logikk	Endret MovementRules klasse	6
29.03.12	13:00 - 18:00	Logikk	Fortsatte med endringer i MovementRules	5
30.03.12	12:00 - 15:00	Logikk	Fortsatte med endringer i MovementRules	3
			Timer denne uken	14
			Timer uke 11-12	30
			Timer så langt i prosjektet	44
Statusrapport:				
Etter litt om og men, bestemte jeg meg for å endre klassen helt. Tanken var å ha to klasser. En som viste alle trekkene en brikke hadde, på et brett med bare den brikken. En annen klasse som så på det faktiske brettet og bestemte hvor brikken kunne gå, med hjelp av den første klassen. Har nå slått de sammen.				
Malin				
Dato	Fra-Til	Hovedaktivitet	Beskrivelse	Timer
31.03.2012	12.00-16.30	GUI skisser.	Lagde mer detaljerte skisser samt noen dokumentasjon i prosjekthåndboka.	4.5
			Timer denne uken	4.5
			Timer uke 11-12	27.5

			Timer så langt i prosjektet	32
Statusrapport:				
Overskrift				
Bestemte meg for at jeg skulle lage en mer utdypet GUI skisse sånn at den ble mer oversiktlig.				
Bjørn Tore				
Dato	Fra-Til	Hovedaktivitet	Beskrivelse	Timer
29.03.2012	10:00 - 15:00	GUI og Logikk	Gjorde endringer i MainWindow.java, BoardPanel.java, Board.java, IconLoader.java. Skrev noen nye metoder.	5
			Timer denne uken	5
			Timer uke 11-12	25.5
			Timer så langt i prosjektet	30.5
Statusrapport:				
Overskrift				
Logikk og GUI holder på å bli sydd sammen. Jobber med å få controllerne til å benytte logikklassene.				
Jonas				
Dato	Fra-Til	Hovedaktivitet	Beskrivelse	Timer
28. Mars 2012	0900-1500	GUI, Logikk	Jobbet videre på GUI, samkjørte Logikk pakken sammen med Jørgen	6
30. Mars 2012	11:00-13:00	Møteinnkalling	Møteinnkalling	2

			Timer denne uken	8	
			Timer uke 11-12	32.5	
			Timer så langt i prosjektet	40.5	
Statusrapport:					
Møteinnkalling					
Har skrevet møteinnkalling, reservert rom og organisert møtet 11. april 2012.					
Jobba litt mer med GUI. Samkjørte og planla Logikk pakken sammen med Jørgen på hvordan dataflyten og logikk klassene skal løse de oppgaver de må løse for at spillet kan spilles.					