

Jørgen				
Dato	Fra-Til	Hovedaktivitet	Beskrivelse	Timer
02.04.12	16:00:00-20:00:00	Logikk	Lagde en isChecked og en metode for å sjekke om et flytt er lov.	4
03.04.12	16:00:00-22:00:00	Logikk	Debugging	6
			Timer denne uken	10
			Timer uke 11-13	44
			Timer så langt i prosjektet	54
Statusrapport:				
Lagde en isChecked metode som sjekker om kongen står i sjakk, og begynte å debugge getLegalMoves metoden i GameRules klassen.				
Malin				
Dato	Fra-Til	Hovedaktivitet	Beskrivelse	Timer
03.04.12	09:00-14:00	Prosjekthåndbok	Jobbet med prosjekthåndboka samt lagde flere temaer i GUI mainboard.	5
05.04.12	10:00-15.30	Prosjekthåndbok	Jobbet videre med prosjekthåndboken.	5.5
			Timer denne uken	10.5
			Timer uke 11-13	32
			Timer så langt i prosjektet	42.5
Statusrapport:				

Overskrift				
Jobber med prosjekthåndboken samt litt design i klassen mainboard.				
Bjørn Tore				
Dato	Fra-Til	Hovedaktivitet	Beskrivelse	Timer
02.04.12	16:00-20:00	GUI, logikk og modeller	Problemer med samkjøring av GUI og logikk. Feilsøking og tweaking.	4
03.04.12	16:00:00-22:00:00	GUI, logikk og modeller	Debugging, endring av GUI	6
04.04.12	16:00:00-22:00:00	Testklasser	Fortsatte arbeidet med å skrive JUnit-tester.	6
			Timer denne uken	16
			Timer uke 11-13	30.5
			Timer så langt i prosjektet	46.5
Statusrapport:				
GUI, logikk og modeller				
Vi har støtt på noen problemer med samkjøring av logikk-klasser med GUI-klasser. Mye av tiden går med på å lete etter feil. Skriver tester for å finne feilene som eksisterer.				
Jonas				
Dato	Fra-Til	Hovedaktivitet	Beskrivelse	Timer
4/3/2012	0900 - 1400	GUI	Jobbet mer på GUI	5
4/6/2012	1700-1900	GUI	Lagde tema	2
4/5/2012	1600-2200	Prosjekthåndbok	Jobbet med prosjekthåndboka	5.5
			Timer denne uken	12.5
			Timer uke 11-13	40.5

			Timer så langt i prosjektet	53	
Statusrapport:					
GUI					
Jobbet på GUI, knytta knappene opp mot objektene via Board klassen og assosierte dem med en knappelytter som håndterer hendelsene når knappene har interaksjon. Lagde ferdig tema på brettet, og gjorde det mulig å bytte mellom forskjellige temaer.					