

Kommentarer til Projekt Genspil

Links:

GitHub:

<https://github.com/proxie89/GenSpilBraetSpilTeam13.git>

Lucidchart:

https://lucid.app/lucidchart/ac26ca25-7cdf-4fa9-bb3b-74b8a44d7482/edit?viewport_loc=-6518%2C-3706%2C16262%2C7330%2C0_0&invitationId=inv_0906c226-2c35-4878-ae87-45462fa9d314

Trelloboard:

<https://trello.com/invite/b/67d0067d16d3f160e73fc4c4/ATT1b80b8218d6137aed701ee28f15db0560E7537DC8/team-13-genspil>

Tanker og refleksioner:

Det har været en kæmpe læring for os at arbejde med projekt Genspil. Det at få alt det vi har lært med igennem hele processen, er en udfordrende men meget lærerigt. Vi mistede syne af scrum processen i løbet af projektet, men vores gruppe er meget kommunikativ, så vi har talt meget om de enkelte skridt hen ad vejen. Måske for meget til tider.

At opdele arbejdet i forskellige instanser har været svært, men vi synes at være kommet nogenlunde i mål, her i blandt at arbejde med systemudvikling og programmeringen og hvordan de taler sammen, ydermere sporbarheden derimellem.

Alt i alt synes vi at være blevet meget klogere på hvad det vil sige, at arbejde sammen om et projekt med 5 forskellige individer og forsøge at få alt det vi har lært med.

Klasser:

Vores programmering afspejler, at vi fra start havde tænkt at gøre programmerings mest mulig overskuelig, og dermed inddele i så mange klasser så muligt og dermed faner.

Vi har dog efterfølgende – i løbet af processen – erkendt at inddelingen i klasser har besværliggjort arbejdet. Vi løber ind i problemer med referering til andre klasser, metoder, og objekter, hvor programmet ikke kan genkende de metoder vi prøver at kalde. Dette opdagede vi dog sent i processen og havde dermed ikke tid til at rette det.

Vi har samtidig erkendt at vores klassediagram og vores programmering dermed ikke afspejler hinanden 1:1 som vi ellers havde tiltænkt. Det resultat vi ønskede at opnå, er det vi har indtegnet i klassediagrammet og ikke i programmeringen.

Vi har drøftet, hvilke klasser skal fremgå af klassediagrammet - om f.eks. Program-klassen og tilsvarende statiske klasser ikke skal fremgå af klassediagrammet – Hvis det er tilfældet, så passer vores klassediagram og vores programmering bedre sammen 1:1.

Input:

Input fra brugeren skal stå i Main, mens faste data skal stå i klasserne