

# Softwareproject 2022-2023

## Team2 SCHAKEN

### Eindproduct

- Bots van verschillende niveaus
- 1 fouten?
- Site is heel mooi uitgewerkt; oogt professioneel (ook light/dark mode) en er is gedacht over context ('Geschiedenis', 'Ons team', ...)
- De bot speelt vrij snel (niet onmiddellijk, dat is al een pluspunt!); laat de menselijke speler iets langer tijd om te zien wat er gebeurt? (Gelukkig wordt het lijstje zetten getoond!)

### Code

- algemeen: mooi uitgewerkt, goede opsplitsing van klassen etc
- Multithreading: ook goed uitgelegd in verslag.
- Code ziet er proper uit. Niet veel commentaar, maar niet echt nodig. Opsplitsing in bestanden en naamkeuze is in orde.

### Analyse & ontwerp

- Geen code, maar diagrammen gebruiken
- Activiteitendiagrammen in het Engels?
- Nergens een sequentiediagram; hoe konden jullie dan beslissen welke methodes elke klasse nodig heeft?
- Wel activiteitendiagram(men) waar het hoort.

### Verslag

- Goede inleiding
- Mooi overzicht
- Niet altijd verwezen naar figuren in de tekst
- Taalfouten, d/t-fouten
- Idee aanvalsmappen ergens gehaald? Referentie?
- Hoofdstukken nummeren
- Taal soms te informeel
- Uitgebreide uitleg algoritme
- Nummer de verschillende hoofdstukken (behalve Inleiding en Conclusie).
- Het verslag is zeer vlot geschreven, met een goede inleiding en op niveau van wat een lezer (die niets met het project te maken had tot aan het moment van lezen) nodig heeft. Fijn!
- Gebruik voor codefragmenten in doorlopende tekst best een ander lettertype. (Dan kunnen de quotes ook weg.)
- Uitleg van het minimax-algoritme kon helderder. Vergelijk met de cursus Algoritmen; of sla er Sedgewick op na.
- Op enkele plaatsen heeft de uitleg in het verslag last van 'informaticees/informatikees'. Die taal wordt gesproken als code (het eindresultaat) in het Nederlands vertaald wordt. Terwijl het veel interessanter is om werkwijze, puzzel of algoritme in het Nederlands uit te leggen, zodat nadien de code eruit gedistilleerd kan worden. Wie informaticees schrijft, verklapt dat de analyse ná het schrijven van de code kwam...

- Er wordt vrij veel code getoond. Moesten er niet zoveel diagrammen aanwezig zijn, dan zou de balans 'code uitleggen' / 'analyse uitwerken' de verkeerde kant uit slaan. Dat is gelukkig niet zo :-) (Merk op: code wordt door de lezer doorgaans niet gelezen, omdat het de flow van het verhaal stoort. Zeker als de code te uitgebreid is, en de belangrijkste zaken niet in kleur aangeduid zijn.)

## Filmpjes

- Niet ingesproken?

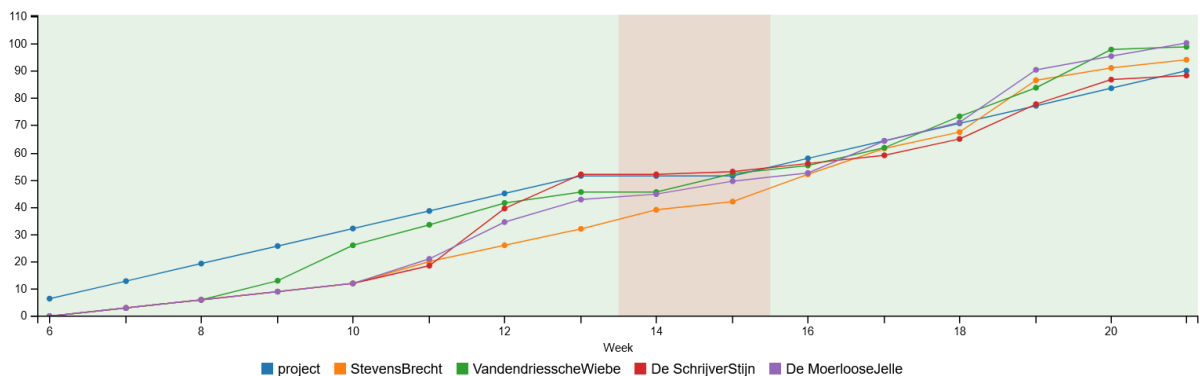
## ReadMe.md

- Leeg
- Links in de readme van uittesten

## Github

- Commits verdeeld

## Logboeken



## Groepspunt voor het eindproduct

	max	gewicht	Team 2
Eindproduct	20	7	18
Code	3	1,5	3
Analyse+verslag	20	7	16
Filmpje	2	1,5	0,75
SDG's	3	1,5	3
Bibliografie	3	1,5	2
Totaal		20	16,5

Individuele afwijkingen van het groepspunt werden doorgevoerd op basis van peerfeedback, logboek, commits in GitHub, informatie verzameld tijdens het semester,...