

## Umsetzung der ersten Designbeschreibung (Stories)

### Ziele für die erste Iteration (aus Designbeschreibung)

#### Story 1: Viewpaket (Aderhold, Metzner)

- Erschaffung der GUI (GMainFrame, GChildFrame, GToolBar, GMenuBar)

#### Story 2: Modelpaket (Bachmann, Todorov)

- Erschaffung des Model Pakets
- Punkte einfügen und bewegen

#### Story 3: Controllpaket (Chiacos, Vollmer)

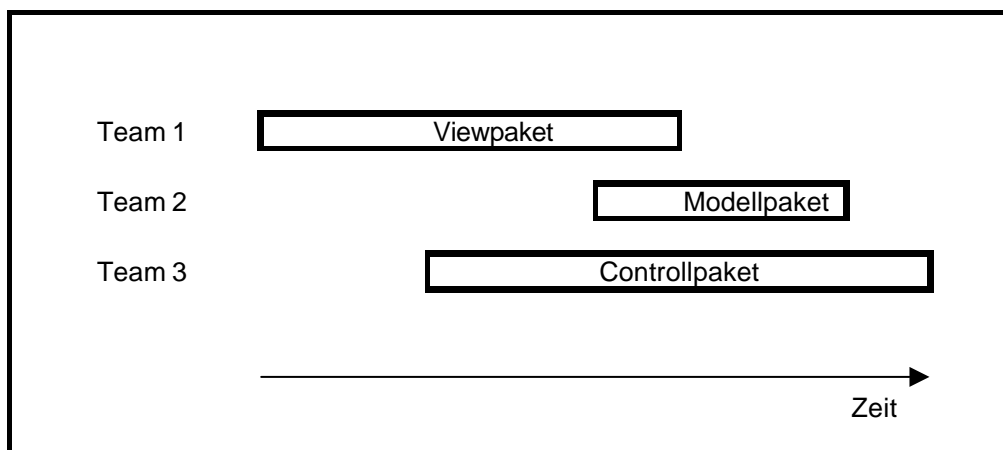
- Neue Konfigurationen Starten, Ansichten hinzufügen, Ansichten Schliessen und Konfigurationen beenden soll möglich sein
- Gitter ein-/ausblenden, Koordinatenachsen ein-/ausblenden

Ziele für die weiteren Iterationen und die Aufteilung der Gruppen in PP wird erst danach eindeutig feststellbar sein, wenn Erfahrungen aus der ersten Iteration gesammelt wurden. Es könnte sein dass die Stärken mancher nicht ausgenutzt wurden und dass die Zusammenarbeit von bestimmten Gruppen ein Nachteil für die Qualität des Projekts ist.

### Prioritäten

Story	Priorität
Story 1	1
Story 2	3
Story 3	2

Die Prioritäten sind auch zeitlich zu verstehen. Das heisst, dass es schon sehr notwendig wäre, das Viewpaket zuerst zu erschaffen.



## Aufgaben und Arbeitsaufteilung

Die Arbeit in zweier Teams soll dafür sorgen, dass die Qualität des geschriebenen Quellcodes und dessen Tests hochwertig und fehlerlos wird.

Jedes Team ist verantwortlich für eine saubere Implementierung und Einhaltung der Designbeschreibung. Im Falle von Fehlern der Designbeschreibung, oder Wünschen der Änderung, sollten diese dem Projektleiter mitgeteilt werden. Dieser sollte dann versuchen die Inkonsistenzen zu beseitigen und eine neue Version der Designbeschreibung zu veröffentlichen und die anderen zu benachrichtigen. Große Veränderungen des Designs sollten in einem Treffen diskutiert werden, wobei von jedem Team mindestens eine Person anwesend ist.

Jedes Team muss für einheitliche Sprache der Dokumentation und für die Veröffentlichung des Quellcodes sowie eventuell notwendiger Anleitungen für

- Integration
- Eventuelle Schwachstellen
- Designentscheidungen die von der Beschreibung abweichen

sorgen.

Jedes Team muss dafür sorgen, dass ein Dokument mit Testvorschlägen erschaffen wird, und dass diese auch implementiert werden. (siehe Testkonzept)

## Weitere Stories in der nahen Zukunft

- Linien Zeichnen
- Punkte verschieben (und alle dazugehörigen Elemente entsprechend transformieren)
- Gleiter erschaffen
- Schnittpunkte berechnen
- Skalierung der Ansichten unter Benutzung von *AffineTransform*
- Panning der Ansichten