

コンセプトシート

チーム いちごだいふく

平成25年8月22日

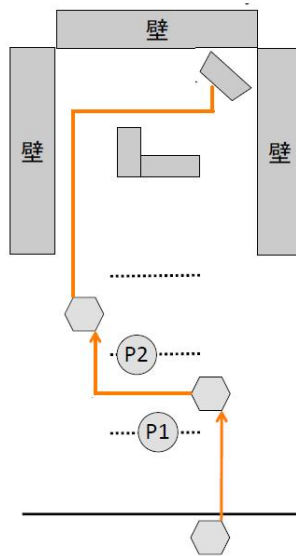


図 1: 今回走破するコース

チームの目標は

- 難易度 1(ドックに入った状態で停止する)
- 難易度 4(障害物を回避する)

を達成すること。

今回の実装では前半のふたつのポールの間を通り抜けたあと、壁づたいに移動することによって困いのまんなかの障害物を避けるようになっています。

そのために

MDD(モデル駆動開発) による、設計したモデル図(クラス図、ステートマシン図) でモデル図から実装を生成して一貫性が保たれるようにした。

開発では

短時間で高速に開発するために、チームのタスクをならべ優先度と実行コストを掲げて(図2)、また、12時間ごとにお互いの作業をレビューしあうようにした。

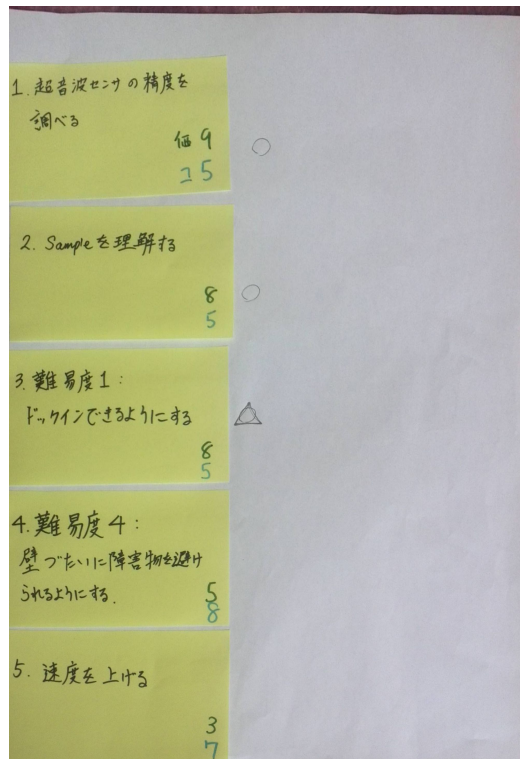


図 2: タスク図