

Mötesprotokoll 6

2015-10-26

Mötet hålls för första gången digitalt och alla medverkar.

1. Daniel får i uppgift att ordna så att “game over” meddelandet fungerar. Detta är det meddelande som visas när användaren förlorar och det ska där finnas alternativen avsluta och spela igen.
2. Anton får som uppgift att presentera den slutliga strukturen för Android projektet samt att renskriva alla mötes rapporter och definition of done.
3. Mattias får som uppgift att ordna fram ordentliga UML dokumentation baserat på projektet samt den skiss som gjordes i början av projektet. Mattias är även tillsammans med Daniel ansvarig för att extrahera JavaDoc för projektet.
4. Johan och Ola har det huvudsakliga ansvaret för post-mortem rapporten men alla förväntas vara med och hjälpa till med reflektioner och erfarenheter.
5. Johan har även ansvar för att skriva ReadMe filen som förklarar hur man installerar applikationen samt förklarar hur spelet ska spelas.