

Mötesprotokoll 5

2015-10-06

Mötesdeltagare: Anton, Daniel, Mattias och Ola.

1. Johan är frånvarande p.g.a. sjukdom.
2. Mattias och Ola rapporterar att skjut knappen nu fungerar och att det mesta är nästan färdigt från första sprinten. Från andra sprinten skall fortfarande slumpmässiga energipåfyllningar implementeras.
3. Mattias har även tagit ett eget initiativ och ordnat initiering av programmet fram till spel-loopen.
4. Anton rapporterar att han har lyckats uppnå sina mål för sprint 1.
5. Daniel rapporterar att de grafiska elementen från sprint 1 nu fungerar,
6. Anton och Daniel rapporterar gemensamt att de inte har hunnit implementera deras åtaganden från sprint nummer 2 p.g.a. sjukdommar samt bristande kommunikation till följd av detta. Vi etablerar hur viktigt det är att kommunicera ut informationen både digitalt samt verbalt för att alla ska vara med på noterna när de har missat ett möte.
7. Gruppen kommer gemensamt fram till att arbetsbelastningen är för hög och att de som har klarat sina antagande har spenderat mer timmar än planerat på att utveckla applikationen. Därför beslutas det att vår velocity sänks till 20. Vilket innebär en minskning på 20% per gruppmedlem.
8. Nästa sprint planeras och dokumentet "Definition of Done 3" skapas. Under tiden som dokumentet skapas så får vi insikt i att vi inte kommer att hinna implementera allt som vi hade hoppats och beslutar att fokusera mer på kvalitet än kvantitet framöver.
9. Vi beslutade att Anton ska jobba med kollisiondetektering som är en del i flera User Stories men inte finns med i det ursprungliga dokumentet, vi värderar arbetet till 4p.
10. Även Mattias får ett jobb som täcker över flera User Stories och det är att ta hand om vad som ska hända när spelaren förlorar. Vi värderar arbetet till 4p.
11. Nästa möte planeras till 13 Oktober.
12. Ola tar på sitt ansvar att informera Johan om vad som har diskuterats på mötet.