

**Datum: 12/5 9.00 - 10.00**

**Deltagare: Daniel, Alexander, Kristoffer och Poya**

### **Mål**

Målet för dagens möte var att evaluera mötet vi hade tidigare under dagen samt reflektera över vad som gjorts i koden och vad som behöver göras härnäst.

### **Redovisning**

Gruppdeltagarna refaktorerade koden som skulle göras och programmet blev körbart som tänkt till handledarmötet som hölls tidigare under dagen.

### **Diskussionsunderlag**

- Reflektera över vad som diskuterades under mötet med handledare.
- Vad skall göras i koden

### **Utfall och uppgifter**

Några buggar har letat tillbaka sig in i koden efter refaktoreringen och behöver adresseras. Gruppen kom fram till att det behövs en bra lösning för att hålla koll på spelarnas poäng. En options singleton behöver kodas. Gruppen bestämmer att man relativt snart bör tänka på att designa de andra states som ska finnas i programmet d.v.s. UIState och RoundOverState. Det kom även fram på mötet med handledaren att det behöver ses över paketen och flytta vissa klasser och döpa om de flesta paket till korrekt namn.

### **Sammanfattning**

- Fixa buggar som finns i koden
- Hitta en bra lösning till att hålla koll på poäng i spelet
- Fixa en options singleton.
- Fundera på att börja jobba med andra states.
- Organisera paketnamn och dess tillhörande klasser.