

# Mötesagenda

Grupp: Orup

Datum: 22/03/28

Deltagare: Elin Forsberg, Joel Båtsman Hilmeresson, Daniel Persson, Oscar Adamsson, Fredrik Ahlqvist, Elin Hagman

Sekreterare: Fredrik Ahlqvist

## §1 Mål

- ☒ Sprint retrospective
- ☒ Team reflection
- ☒ Feedback från stakeholder
- ☒ KPI:er
- ☒Handledning
- ☒ Planering
- ☒ Ta bort gamla branches
- ☒ Tilldela ny scrummaster

## §2 Rapporter

- Vad har alla gjort sen sist:

**Daniel:** Fixat memory spelet så att det är kort och laddar in bättre

**Elin F:** Finjusterat väder spelet och skrivit mer user stories

**Elin H:** Gjort ljuden för när man får rätt i mattespelet

**Oscar:** Tittat på hur vi skulle kunna ändra på koden i memoryspelet

**Fredrik:** Gjorde bakgrund till väderspelet

**Joel:** Animation till portalen, la till toggle knapp i ordspelet om den ska checka direkt om man har rätt eller inte, toggle knappar om free movement eller inte i menyn

**Agnes:** Gjorde klart väder men har ej committed

- Skriv upp något om ni kommer på något
- Feedback från stakeholder
  - Bra jobbat!! De visuellt börjar att se riktigt bra ut
  - Huvudmeny
    - Ni kan behålla att man kan gå runt vart som helst
    - Kanske lägga till ljud till grodor
    - Kan inte gå in i samma portal som man kom ut i
  - Väderspel
    - Bör kunna ha fleece och vinterjacka
    - Sandal ljudet spelas när man drar ut stövlarna
    - Ändra ljudet mössa till keps
    - Kanske lägga till regn ikon på regnvantar
    - Om det blir fel
      - Pratbubbla med "Ojdå det blev nog lite tokigt"

- Bör spelas upp en röst för de som inte kan läsa
  - Om det blir rätt
    - Öppna en dörr till höger och låt räven gå ut
- Mattespel
  - Man kan inte se räven när han kommer tillbaka från norr och söder
  - Stannar upp och visar att man har rätt innan man går vidare som vi har pratat om
  - Roligt med olika frukter
  - Ta bort generera ny uppgift knapp
- Memoryspel
  - Lägre bakgrundsmusik och högre ljud på djuren
  - Annars bra
  - Lägre ljud när man får par och när man vinner
  - Valrossen och ljudet stämmer inte. (Det är ett säl ljud) Antingen byt bild eller ljud
- Musikspel
  - Små hjälpstreck som visas när man placerar ut tonen längst upp/ner
  - Räven bör stå bakom det första slaget så att den kan börja hoppa på slag 1
  - När man inte har fyllt i andra raden av takter så kan räven "loopa tidigt" och hoppa från den första raden med takter tillbaka till början igen.
  - Lägg till popup bekräftelse när du ska ta bort allt
  - Lite snabbare tempo ca 63 bpm
  - Får välja om det ska vara trummor i bakgrunden. Bör inte vara någon musik dock
- Ordspel
  - Bra med samma frukter som i mattespelet
  - Fixa så att det inte blir två frukter med samma ord. Tex apelsin och ananas
  - Mattema på objekten
  - Gör om färgerna så markeringsfärgen inte är grön.
  - Måste visa tydligare om man har rätt när man har "vunnit"
  - Efter att man har gissat så bör färgerna "släckas" om man har fått fel
- 

### §3 Diskussionspunkter

- Ny scrummaster:

### §4 Resultat och uppgifter

- Ny scrummaster:
  - Elin Forsberg

### §5 Slutet av mötet

**Nästa möte:**

Onsdag 11/05 (stand-up) 13:15:

Fredag: 13/ 05 13:15 - framåt

**Till nästa möte:**

- Frågor till stakeholdern
  - Ska man manuellt klicka på en knapp för att checka svaren i ordspelet eller ska det göras manuellt? (Testa båda i unity editorn)
  - "Bör kunna ha fleece och vinterjacka". Ska det vara en fleecejacka och fleecetröja? Eller ska räven bara ha på sig fleecetröja + vinterjacka och ingen t-shirt.
  - #6.12 "Placera noter medans musiken spelar"
  - Ska fleece tröjan/jackan vara bara till snö och regn? Eller passar det bättre att ha den till vädret "moln"?

**Under nästa möte:**

-