

Mötesagenda

Grupp: Orup

Datum: 22/05/02

Deltagare: Elin Forsberg, Joel Båtsman Hilmeresson, Daniel Persson, Oscar Adamsson, Agnes Rosendahl, Erik Juliusson, Elin Hagman, Fredrik Ahlqvist

Sekreterare: Elin Forsberg

§1 Mål

- ☒ Sprint retrospective
- ☒ Team reflection
- ☒ KPI:er
- ☒ Handledning
- ☐ Planning

§2 Rapporter

§3 Diskussionspunkter

- När är vi nöjda med projektet? (mvp)
 - Funktionaliteten fungerar
 - Man förstår vad man ska göra i spelen
 - Ska se relativt snyggt ut
- Reviews på Github (kommentar, språk, vilka genomför dem)
 - Reviews: Vid val av bransch -> välj bland pull requests, dra ner branchen. Kolla efter buggar, kolla igenom koden, kontrollera med trello.
 - Kommentar vid commit: skriv vad man gjort, ändrat, och vad man tillfört till spelet. Kommentar vid bug-avfärdande, alltid i github, men vid avancerade problem kan man gå över till discord.
 - Språk: försök med Engelska.
- KPI-frågor?
 - Ta bort "hur många user stories är kvar" från frågan
 - Ersätt med planerad och gjord velocity ratio
 - La till en fråga som frågar om stress inom projektet, en som är generell stress (externa faktorer).
 - La till en punkt för kommentarer (för att kunna vara anonym)
- Filstruktur (Fredrik)
 - Lite rörigt med vart alla olika filer ligger. Behöver fixas senare.
- Ikoner för klädesplagg(Elin F)
 - Försöka lägga på mer ikoner på olika klädesplagg om det går.
- UI:t i klädspelet (Elin F)
 - Fråga stakeholdern först och främst om hur knapparna ska ligga.
 - Någon popup när man har rätt kläder? Stakeholder fråga
- Ska vi använda oss av assembly direktiv? (Daniel)
 - Kan vara bra att göra, men osäkert när det ska göras. Kan läggas till som en user story.

- Hur hanterar vi hanterar vi korrigeringar/förbättringar i redan existerande kod?
 - Om vi ska göra om och/eller förbättra så är det bra om de görs till nya user stories som kan hanteras senare. Får även bedöma när vi startar ny sprint om det är något som måste fixas nu.

§4 Resultat och uppgifter

- Se dokument för Sprint retrospective + Team reflection
- Scrum Master (från sprinten) lämnar in alla dokument
- Välja ny scrummaster: Joel Båtsman Hilmersson
- Feedback från stakeholdern:
 - Kan göra att räven vänder ryggen till i mattespelet när han går upp men det behövs inte
 - Visa att man har fått rätt svar innan man går vidare i mattespelet
 - Ett lite längre surrande på biet i memoryspelet.
 - Ändra texten i menyn när man vann i memoryspelet.
 - Ha inte röda/gröna knappar i memoryspelet, det är bättre att ha ikoner.
 - Man bör endast kunna klicka på de olika svarsalternativen i mattespelet. Man ska inte kunna gå runt hur man vill.
 - I musikspelet så ska man kunna välja om musiken ska repeteras i en loop eller inte.
 - I musikspelet ska det finnas en knapp för att ta bort alla noter man har placerat ut. Bör komma en popup för bekräftelse
 - I musikspelet bör det finnas ett streck vid varje C3 ton så man kan se att man kan placera noter där.
 - Kan vara bra att lägga till namnet för de olika klädesplaggen (vi har följdfrågor för detta).

§5 Slutet av mötet

Nästa möte:

Onsdag (stand-up):

Fredag: 13:15 - framåt

Frågor till stakeholdern:

- Hur/ var ska de olika knapparna i väderspelet ligga?
- Vad ska hända när man har valt rätt kläder?
- Behöver man ikon, text och ljud på klädesplagg
- Ska ett klädesplagg kunna tillhöra flera olika väder?

Till nästa möte:

-

Under nästa möte:

-

