

# Mötesagenda

Grupp: Orup

Datum: 22/05/16

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

Sekreterare: Erik Juliusson

## §1 Mål

- ☒ Stand-up 5 min
- ☒ Feedback från stakeholdern 10 min
- ☒ Sprint retrospective 20 min
- ☒ Team reflection 30 min
- ☒Handledning
- ☒ KPI 10 min
- ☒ Planering + ta bort gamla branches 30 min
- ☒ Tilldela ny scrummaster 2 min
- ☒ Diskussionspunkter 10 min

## §2 Rapporter

- Oscars tankar (pga frånvaro)
  - Standup: Arbetat väldigt lite pga kandidatarbetet i förra veckan, men det jag har arbetat med har varit relaterat till memoryspelet och dess ljud
  - Sprint retrospective & Team-reflection: har inte så mycket specifikt att bidra med på dessa punkter denna veckan men jag tycker att det går bra och att vi har en bra produkt/spel
- Standup
  - Elin H
    - Klar med portalen
  - Daniel
    - La in alla ljud på väderspelet
    - Effektiviserade musikspelet
  - Fredrik
    - Fixade rummet för väderspelet
    - Flyttade runt i rummet så det passade
  - Agnes
    - Solkräm, olika väder
  - Erik
    - Spelat in ljud för alla spel och gjort menyknappar
  - Joel
    - Fotstegsljud i spelet
    - Knapp för uttal i mattespelet
  - Elin F
    - Spela igen meny i väderspelet

## ■ Termometer

Feedback från stakeholder

Ni borde lansera spelet!

### Huvudmeny

- Ser bra ut
- Ä:et är en vanlig font
- Den gulliga räven är det bästa med hela spelet.

### Memoryspel

- Bra med sålen
- Bra att det är typ samma design på korten som de andra
- Bakgrunden passar bra som den är
- **Om ni inte vill att räven ska springa och vända korten så kan den stå vid sidan och "hoppa och bli glad" när man lyckas att få ett par.**
  - Detta blir kanske bättre än att den ska springa runt och vända på korten

### Mattospel

- Jättebra med vinnarskärmen
- **Inte så bra med ljud som säger vad uppgiften är. Barnen har då inte tid att tänka efter hur många det är på varje kort.**
  - Men ni kan ha det när man får rätt svar om ni vill
- Kan ha kvar uppgifter som innehåller 0
- Ser överlag klart ut

### Väderspel

- Väldigt snyggt med "gå ut" animationen
- Organisera om allt som ni redan håller på med
- **Kom ihåg att ändra så att fleecetröjan räknas som en t shirt**
- Litet J i "bra jobbat"
- Kanske gör om slutmenyn till att matcha memoryspelet med "Bra jobbat!" och två ikoner för hem och spela igen.
  - Barnen förstår ikonerna

### Lära sig ord spel

- Lite random med flygande örnar. Kanske ta bort de.
  - Eftersom örnarna rör på sig kan det också vara distraherande för barnen
- Grodorna passar in lite mer in eftersom de förekommer på andra ställen i spelet
- Annars ser det färdigt ut

### Musikspelet

- Bra radie på när hjälp-strecken kommer upp.
- Tjockare streck när musiken tar slut.
- Ta bort punkterna. Barnen kommer att förstå vad de kan sätta noter ändå
- Bra med play/paus knappen
- Ja/nej i popup rutan bör byta färger. Ja = grön, nej = röd
- Bra med trumkomp som är lite lågt i bakgrunden.
- Det behövs bara ett tempo

Bra ide men korta introduktions meningar på varje spel.

Nya meningar som är lite mer koncisa om ni vill/orkar spela om de.

- **MattespelV2:** Tryck på det svar som stämmer med mattetalet som visas i mitten av skärmen, lycka till!
- **Lära sig ord spelV2:** Para ihop bildkorten med bokstavskorten genom att dra eller klicka. Korten matchas med den första bokstaven i ordet.
- **MusikspeletV2:** Skapa musik genom att dra ut en trumpet, ett piano eller en ukulele till notsystemet. Tryck sedan på spela knappen. Om du vill ta bort alla noter trycker du på papperskorgen. Vill du spela musiken om och om igen trycker du på den röda repeat knappen.
- **VäderspelV2:** Klä på räven efter vädret som du väljer. Dra kläderna till räven och tryck på klar knappen när du känner dig färdig.
- **MemoryspelV2:** Para ihop rätt djur med varandra genom att trycka på korten.

Som en okunnig person inom musik borde man göra streck/markering för varje placering man kan placera en not på tydligare? Just nu om jag hade kört spelet hade jag aldrig testat att sätta mellan två streck där det inte är något och eventuellt trott att det är en bug ifall noter hade placerats där av "misstag". Tänker kanske speciellt på målgruppen också att det kanske blir lättare för dem med.

- Det skulle isåfall fungera med en radie som det gör lite nu men att man istället har en kanske mer synligare markering för varje position där man kan placera de på.
  - Tror inte att det problemet kommer att uppstå eftersom barn är väldigt nyfikna och kommer hitta vart de kan sätta noter ändå.
  - Eftersom en pedagog kommer att vara närvarande kan den förklara om det är ottydligt för barnet
- Ska termometern i klädspelet gå mjukt mellan blått och rött eller ska det vara en direkt cutoff där den byter mellan de två färgerna? Det kommer bli fall då det är en lila färg på termometern (När den är mellan varm och kallt)
  - Direkt cutoff med -1 som cutoff värde (då blir det blått)

### §3 Diskussionspunkter

- Frågor att diskutera om (skriv namn och tidsestimering):
- Klicka på dörren för att gå ut i väderspelet? (Joel, 2 min)
  - Vill man kunna klicka på dörren så att man antingen kan trycka på klar eller på dörren?
  - Lägg till story så ser vi
- Kanske tas upp under feedback från stakeholder men hur ser vi på ljud i mattespelet förhållande till feedbacken vi fick? (Joel, 5 min)
  - Huvudsaken var att stakeholdern ville att barnen skulle få räkna uppgifterna
  - Man behöver fortfarande räkna fram vilket svar det är manuellt
  - Kan hjälpa barn som kan räkna men inte förstår siffrorna. De kan räkna fram svaret och sedan lyssna på de olika alternativen för att välja rätt
  - Det ger exakt samma info som redan står i text, alltså behöver du inte räkna om du kan läsa nummer isåfall

- Tillbakapil med hemikon? (Joel, 2 min)
  - Kan vara bra att lägga till en hemikon
- Kan någon hjälpa Agnes? (Agnes, 1 min)
  - Solved:)
- Readme på github (Daniel, 2 min)
  - Skriver en tydlig readme. Kan göras som en userstory

## §4 Resultat och uppgifter

Ny scrummaster:

Agnes Rosendahl

## §5 Slutet av mötet

**Nästa möte:** Fredag 05/20 13:15

**Frågor till stakeholder:**

- Fråga om ljud i mattespelet (Skriv mer här och förtydliga lite våra tankar)

**Till nästa möte:**

- 

**Under nästa möte:**

-