

Deltagare:

Elin Forsberg, Joel Båtsman Hilmerisson, Jenny Carlsson, Daniel Persson

Datum:

21/09/17

Mötesagenda

Grupp: Chalmers Defense

Datum: 21/09/10

Deltagare: Elin Forsberg, Joel Båtsman Hilmerisson, Jenny Carlsson, Daniel Persson

§1 Mål

- UML struktur
 - Vi behöver arbeta mer med struktur i programmet för att undvika refactoring i framtiden.
- libgdx
 - Ev. kan vi inte ha libgdx i model och controller (vi avvaktar för svar)
- Omstrukturen på views är halvfärdig
 - Behöver kolla vidare.

§2 Rapporter

- Möte 2021-09-10
<https://docs.google.com/document/d/1X9QGngY-C1qTg0fQkJAdNKGp8mEOKqIDgHyvONNgVAo/edit?usp=sharing>
- Joel börjar på user story "Spawn virus"
 - Det har gått bra. Kan just nu spawna en sekvens av virus när man klickar på enter. Lite problem med multithreading för det blir concurrent modification errors vilket måste åtgärdas så att inte programmet kraschar.
- Elin börjar på user story "Placera torn"
 - Det har gått sådär. Det går att placera torn och även flera samtidigt. Vad som återstår är collision detection så att inte tornet kan placeras vart som helst.
- Daniel börjar på user story "Starta runda"
 - Den är klar och fungerar bra. Har nu fortsatt med att strukturera om andra delar av projektet.
- Få upp en grund - alla
 - Gjort. Kommer nog att modifieras men det är något att stå på.
- Utföra något test - alla
 - Inga test utförda ännu.
- Designa "vinn-skärm"- Båtsman
 - Gjort
- Designa "Förlora-skärm"-Båtsman
 - Gjort
- Gör research och skapa path (måste tänka ut UML placering)- Jenny
 - In progress. Tillvägagångssättet för att få till pathen går att diskuteras men kod är påbörjad. Återstår att diskutera mer om strukturen dock och hur det skall vävas in med andra delar av programmet.
- Ändra domändiagram (från seminarium) - Daniel
 - Fixat men är lite oklart med hur timer skall implementeras.

Deltagare:

Elin Forsberg, Joel Båtsman Hilmeresson, Jenny Carlsson, Daniel Persson

Datum:

21/09/17

Punkter från förra mötet:

- Progressrapport sprint

§3 Diskussionspunkter

Allmänna:

- 1.Handledning, hur gick det?

Projektplanering:

- Möten: distans eller på campus
- Boka grupprum

Produkt:

- Lista med funktioner

Objektorienterad design:

- UML klass
- Designmönster
- Struktur på hela projektet
- Ta bort libgdx från controller samt alla klasser i model?

Grafisk design:

- Skisser - hur har det gått och vad återstår?
- Alla vyer "klara"?

§4 Resultat och uppgifter

Resultat:

Allmänna:

1. Handledning, hur gick det?
 - i. Fick bättre känsla för hur view skulle vara.
 - ii. Blev förvirrade av libgdx och vart det får finnas och inte. Alex skall återkomma med mer detaljer om det.
 - iii. Fundera på att göra egna custom exceptions.
 - iv. Om vi vill göra "grupp-commits" så skall man göra det på ett visst sätt(se länk i slack).
 - v. Uppmanade till att vi skall använda enums ifall vi vill använda oss av singleton pattern.

Deltagare:

Elin Forsberg, Joel Båtsman Hilmeresson, Jenny Carlsson, Daniel Persson

Datum:

21/09/17

Projektplanering:

- Möten: distans eller på campus
 - Vi tar beslutet att måndagar och fredagar ser vi som möjlighet att jobba hemifrån ifall man vill men vi ser till att diskutera det i förväg. Annars är vi på campus och jobbar.
- Boka grupprum
 - Gör det i slutet av mötet.

Produkt:

- Lista med funktioner
 - Inget tillagt.
- Status
 - Alla har kommit igång och utvecklingen går framåt.

Objektorienterad design:

- UML klass
 - Vi behöver lägga mer fokus på det för att undvika refactoring.
 - Förslag att efter varje sprint försöka sitta gemensamt och "pussla in det" i diagrammet.
 - Uppmaning att fylla i under tiden man utvecklar.
 - Förslag om att Danne och Jenny gör upp ett utkast på ett detaljerat klassdiagram och presenterar sen för resten av gruppen.
- Designmönster
 - Vi behöver kolla på det mer.
- Struktur på hela projektet
 - Under konstruktion.
- Ta bort libgdx från controller samt alla klasser i model?
 - Vänta med det tills vi får mer info från handledaren, ha det i åtanke dock att inte använda för mycket kanske. (Borde va lätt att ändra ifall vi inte får) .

Grafisk design:

- Skisser - hur har det gått och vad återstår?
 - Skisser gjorda för vinna och förlora vyer, fått "ok" från gruppen.
- Alla vyer "klara"?
 - Alla vyer är i princip klara. Det enda som återstår är "how to play" men det är i mån av tid.

Uppgifter:

1. Fortsätt med sin user story/ path - alla
2. Skapa ett detaljerat klass-diagram (utkast) - Danne och Jenny

Deltagare:

Elin Forsberg, Joel Båtsman Hilmersson, Jenny Carlsson, Daniel Persson

Datum:

21/09/17

3. Boka grupprum
4. Kolla upp custom exceptions - Joel
5. (ev. kontakta Pelle och fråga om libgdx.)

§5 Slutet av mötet

Till nästa möte:

- UML- struktur
- libgdx

Nästa möte är Tisdag den 21e september