

Deltagare:

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

Datum:

21/09/28

# Mötesagenda

Grupp: Chalmers Defense

Datum: 21/09/28

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


## §1 Mål

- Refactoring

## §2 Rapporter

- Möte 2021-09-24  
<https://docs.google.com/document/d/19AWOwlBF9mS6Xhy1SKkifSI9OHQj8ANwDX/YotCz9wl8/edit?usp=sharing>
- Testa user stories - alla
  - Inte gjort.
- Lägga till kommentarer - alla
  - Gjort på det flesta.
- Bli klara med sprinten - alla
  - I princip klart förutom tester.
  - Extra user story (i mån av tid) är inte gjord.
  - Uppgradering US - Daniel
    - ja
  - Förlora spelet US - Daniel
    - nej
  - Tjäna valuta US - Elin
    - ja
  - Klara rundor - Joel
    - ja
- Implementera Map - Jenny
  - Gjort
- Skriv på SDD - Jenny
  - Skrivit lite
- Boka grupprum
  - Gjort

## Punkter från förra mötet:

- Uppgraderingar
  - Har pratat om och tagit beslut:  Uppgraderingar
- UML
  - Måste dela upp i lite interfaces
  - Kanske path-factory?
  - Projectile factory?

**Deltagare:**

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

**Datum:**

21/09/28

- Kommer inte bli decorator för upgrades
  - Om det anses riktigt dåligt OO-mässigt så får vi ändra...
- Måste reda ut ang factory
- Kanske ett interface för ekonomi-torn

## §3 Diskussionspunkter

**Allmänna:**

- 1.Handledning - frågor

**Projektplanering:**

- Hur ligger vi till med sprints och egna deadlines?
- Vill vi lägga till några mål för veckan?

**Produkt:**

- Lista med funktioner
- Map klass
- Klasser för torn
- Upgrades
- Hur gör vi ifall man ser att någon annan gör dålig sak med koden i deras branch? Säga till direkt med risk att saken inte är klar och att det bara är temporärt eller säga till ändå och kanske spara den personen mycket tid genom att inte behöva skriva om kod senare?

**Objektorienterad design:**

- UML klassdiagram
- Designmönster

**Grafisk design:**

- Skisser - Update?
- Grafisk profil

## §4 Resultat och uppgifter

**Resultat:**

**Allmänna:**

- 1.Handledning - frågor
  - i. JSON
  - ii. GameTimer. Blir cirkulärt beroende

**Deltagare:**

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

**Datum:**

21/09/28

**Projektplanering:**

- Hur ligger vi till med sprints och egna deadlines?
  - Vi ligger bra till.
  - Lite dåliga på tidsuppskattning.
  - Måste börja testa...
- Vill vi lägga till några mål för veckan?
  - Refactoring skall vara färdigt.
  - Förlora spelet.

**Produkt:**

- Lista med funktioner
  - Inget nytt
- Map klass
  - Implementerad
- Klasser för torn
  - Vi har bestämt oss för att skapa klasser för vardera torn i alla fall.
- Upgrades
  - Bestämda och implementerade. Kan behöva ändra strukturen vid refactoring dock.
- Timer
  - Bestämmer att vi lägger till det i en utilities-klass.
- Hur gör vi ifall man ser att någon annan gör dålig sak med koden i deras branch? Säga till direkt med risk att saken inte är klar och att det bara är temporärt eller säga till ändå och kanske spara den personen mycket tid genom att inte behöva skriva om kod senare?
  - Bestämmer följande:
    - Fundamental kod diskuteras i gruppen
    - Märker man något större så kan man ge en heads up/fråga MEN var medveten om att det är ett work i progress.
    - Påminnelse: ta inte feedback personligt!

**Objektorienterad design:**

- UML klassdiagram
  - Refactoring på g
  - Försök göra planering...
- Designmönster
  - inga updates

**Grafisk design:**

- Skisser - Update?
  - Elin har fixat startsidan efter feedback.
  - Lagt till skisser på projektiler
- Grafisk profil

**Deltagare:**

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

**Datum:**

21/09/28

- Inget tillagt
- Val av fontstorlek bestämd och skall läggas in.

**Uppgifter:**

1. Refactoring (UML) - Joel, Jenny, Elin, (Danne)
2. Förlora spelet - Danne
3. (Vinna spelet - Danne) i mån av tid
4. SDD, RAD - Jenny
5. Lägg till fontstorlek i grafisk profil - Danne

**§5 Slutet av mötet**

Till nästa möte:

- Sprint: Vinna spelet
- UML

Nästa möte är fredag den 1e oktober