

Deltagare:

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

Datum:

21/09/02

Mötesagenda

Grupp: Chalmers Defense

Datum: 21/09/02

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

§1 Mål

- Detta är projektets första möte och vi har därmed inget som behöver adresseras eller några särskilda mål.

§2 Rapporter

- Inget tidigare möte

§3 Diskussionspunkter

Allmänna:

1.

Projektplanering:

- Vad ska vårt projekt vara?
- Vilka verktyg skall vi använda oss av?
- Fördelning av ansvarsområden och roller
- Hur gör vi med user stories?
- Hur ska vi strukturera möten?

Produkt:

-

Objektorienterad design:

-

Grafisk design:

-

§4 Resultat och uppgifter

Resultat:

Allmänna:

-

Deltagare:

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

Datum:

21/09/02

Projektplanering:

1. Efter diskussion kom vi fram till att ett Tower Defense spel är ett bra och utmanande projekt för oss. Idén är att användaren ska skydda skolan Chalmers från inkommande Coronavirus genom att sätta ut torn som skadar dessa virus med olika attacker/förmågor.
2. Dessa redskap/bibliotek är valda för detta projekt:
 - a. Figma kommer att användas för att skissa projektet utseende.
 - b. Trello är vårt planeringsverktyg där projektet kommer att benas ut i mindre uppgifter. Dessa uppgifter kommer att delvis utgå från user stories.
 - c. LibGDX är ett bibliotek som främst används för spelutveckling inom Java och därför kommer vi implementera det för att underlätta vårt projekt.
 - d. IntelliJ är vår IDE som vi programmerar i.
 - e. Github används som versionshanterare och dokumenterar även olika individers bidrag i projektet.
 - f. Google drive för dokumentation.
 - g. UML verktyg kommer att bestämmas framöver.
3. Ansvarsområden och roller:
 - a. Syftet med rollerna är att en person har ett övergripande ansvar att organisera arbetet inom ansvarsområdet. Hen har även det övergripande ansvaret att dokumentera vad som görs inom området för att eventuellt kunna redovisa vid mötestillfälle.
 - i. Produktansvarig: Elin Forsberg
 - ii. Projektansvarig: Jenny Carlsson
 - iii. Sekreterare: Jenny Carlsson
 - iv. Ansvarig för grafisk design: Joel Båtsman Hilmeresson
 - v. Ansvarig för objektorienterad design: Daniel Persson
4. Använder trello för att skapa user stories. Vi kommer sitta tillsammans fredag 09/03 för att skapa dessa user stories.
5.
 - a. Två formella möten i veckan (Jenny förbereder agenda).
 - b. Inför varje arbetspass har vi en kort samling för att gå igenom eventuella frågor eller uppgifter.
 - c. Efter varje arbetsplats har man en kort samling och sammanfattar vad som blivit gjort och vad som skall göras nästa gång.
 - d. Alla har eget ansvar för att göra microdokumentation över sina arbetsuppgifter i Trello.
 - e. Efter varje formellt möte skapar man direkt ett dokument för nästa mötesagenda (Jenny fixar) så att övriga medlemmar kan fylla i punkter under tidens gång.

Deltagare:

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

Datum:

21/09/02

Produkt:

-

Objektorienterad design:

-

Grafisk design:

-

Uppgifter:

1. Jenny kommer skapa ett dokument där vi kan skriva saker som bör tas upp nästa gång vi har ett möte.
2. Alla ska börja tänka på user stories till nästa träff.
3. Alla kan börja skissa på idér om man vill.
4. Program för UML design ska undersökas och bestämmas på nästa möte.
5. Börja fylla i Trello med tasks om man kommer på några.
6. Jenny undersöker möjligheterna till ett gemensamt workspace i trello med flera boards.

§5 Slutet av mötet

Till nästa möte:

Nästa möte är fredagen 3/9 10:00 på Chalmers