

Deltagare:

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

Datum:

21/09/10

Mötesagenda

Grupp: Chalmers Defense

Datum: 21/09/10

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

§1 Mål

- UML diagram (klass)
 - Vi behöver bli klara med diagrammet innan vi kan börja programmera.

§2 Rapporter

☐ Möte 2021-09-07

https://docs.google.com/document/d/12mcv-_2tchnHO7fCUFZszwxKXcGI-SgPELL1EsN0QJk/edit?usp=sharing

- Alla jobbar med UML gemensamt
 - Gjort lite idag, klar för seminarium men klassdiagram återstår
- Kolla upp core mapp/utility mapp ytterligare
 - Fick svar på handledning att det bara var exempel. Vi behöver därför inte tänka på det just nu.
- Elin fortsätter att syssla med skisser mm
 - Gjort och det har gått bra
- En till perfektionerande runda av skisser - alla
 - inte klart men har sammanställt tillräckligt för att kunna gå vidare till programmering.

Punkter från förra mötet:

- Ta beslut om scaling
 - Vi beslutar att standard resolution (1920 x 1080p) och annat blir i mån om tid.
- Brainstorma om grafisk profil
 - Finns som diskussionspunkt.

§3 Diskussionspunkter

Allmänna:

1. Handledningstillfället - Hur gick det?

Projektplanering:

- Veckans mål och deadlines
- Trello
 - Tillägg??

Deltagare:

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

Datum:

21/09/10

- User stories
 - Tasks
 - Trello , hur vill vi ha det?
- Dod
https://docs.google.com/document/d/1xyztQAlg_urThV6G7VrnJEc3ihQVMFAK8QwIXOssxAY/edit?usp=sharing
- Grupprum

Produkt:

- Lista med funktioner
- Språk under arbetet med kod?
- Koda
 - När skall vi börja?
 - Vad blir vårt första delmål?

Objektorienterad design:

- Domän-diagram
- Designmönster
- UML klassdiagram

Grafisk design:

- Skisser - hur har det gått och vad återstår?
- Vy för info om spel, hur gör vi?
- Grafisk profil (preliminärt)
<https://docs.google.com/document/d/1FuhNrP9dPp2kYZ4wqYfQ2Lr7-xnyGpRC55R4uynLCo4/edit?usp=sharing>
 - Typsnitt
 - Textfärg
 - Knappfärg
 - Textstorlek
 - Ikoner
 - Bilder och karaktärer

§4 Resultat och uppgifter

Resultat:**Allmänna:**

- 1.Handledningstillfället - Hur gick det?
 - i. Gick bra, tyckte att vi har kommit långt och ligger bra till. Fick även svar på några frågor vi hade om UML och annat som rörde User stories.

Deltagare:

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

Datum:

21/09/10

Projektplanering:

- Veckans mål och deadlines
 - Vi har i princip uppnått alla mål för veckan. Det enda vi inte uppfyllt är ambitionen om att börja koda.
- Trello
 - Tillägg??
 - Inga tillägg just nu.
- User stories
 - Tasks
 - Trello , hur vill vi ha det?
 - Jenny tar på sig att lägga in user stories i trello.
- Dod
 - https://docs.google.com/document/d/1xyztQAlg_urThV6G7VrnJEc3ihQVMFAK8QwIXOssxAY/edit?usp=sharing
 - Joel tar på sig att översätta listan till svenska.
- Grupprum
 - Beslut om att boka grupprum varje fredag inför kommande vecka.

Produkt:

- Lista med funktioner
 - Inga tillägg
- Språk under arbetet med kod?
 - Vi bestämmer oss för engelska i allt som tillhör koden.
- Koda
 - När skall vi börja?
 - Nästa vecka (lv 3)
 - Vad blir våra första delmål?
 - Få upp en grundstruktur för koden.
 - Få fram prototyp 1.0
 - low fidelity prototype där vi kan starta programmet, trycka på en play knapp och får upp spelfönstret.
 - Därefter en första sprint.

Objektorienterad design:

- Domän-diagram
 - Klart och inlämnat.
- Designmönster
 - Börjat lista ev. designmönster men måste fortsätta läsa på.
- UML klassdiagram
 - Måste göra, påbörjat men långt kvar.


Deltagare:

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

Datum:

21/09/10

Grafisk design:

- Skisser - hur har det gått och vad återstår?
 - Vi har skapat en version 1.0 page i figma
 - Layout är i princip klar
 - Små Detaljer återstår men det är inget som hindrar arbetet
- Vy för info om spel, hur gör vi?
 - Vi har fått upp en skiss
 - Preliminärt ha en mening över hur man man spelar, i mån av tid kan man göra en egen sida som förklarar mer i detalj hur man spelar
- Grafisk profil (preliminärt)  Grafisk profil
 - Fyller på i dokumentet

Uppgifter:

1. Tar på sig att lägga in user stories i trello - Jenny
2. Skissa vidare på bakgrunden m.m. - Elin
3. Gemensamt boka grupprum.
4. Översätta Dod - Joel
5. Fixa travis till github projektet och kolla på github actions gällande kodförfining - Daniel
6. Fyll på grafisk profil - alla
7. Finslipa skissen - Alla
8. Färska upp minne OOP - Alla
9. Distansjobb kodbas på måndag över zoom - Alla

§5 Slutet av mötet

Till nästa möte:

- UML

Nästa möte är tisdag den 14e september