Mötesanteckningar  
Fredrik Andersson

**Fredag 17/1**

Närvarande: Fredrik, Ali, Holy, Hafsa

Genomgång av projektbeskrivningen. Anteckningar noterade i en kopia av dokumentet. Dokumentet finns på GitHub-repot.

Planering av mötestillfällen. Beslut om daily scrums kl. 0900–0920.

Skapa user stories. 15 user stories skapade och placerad i Product Backlog.

**Måndag 20/1**

Närvarande: Fredrik, Ali, Holy, Hafsa, Eliana, Firas

Sprint planning  
Fördelning av user stories.  
Reviderat mötesschema. Daily scrums kl 09-0910. Sprint review/retrospective onsdag 22/1 och måndag 27/1 kl. 1530–1600.

**Tisdag 21/1**

Närvarande: Fredrik, Eliana

Daily scrum  
Eliana och Firas har gjort klart user story. Gör en pull request senare under dagen.

**Onsdag 22/1**

Daily scrum  
Närvarande: Fredrik, Hafsa, Firas, Ali, Holy

Sprint review/retrospective  
Närvarande: Fredrik, Ali, Hafsa, Holy

Svårt att komma i gång innan vi haft kod att jobba mot på remote repot.

Tillägg i product backlog:  
Tvåspelarläge

**Torsdag 23/1**

Daily scrum  
Närvarande: Fredrik, Hafsa, Eliana, Ali, Firas

**Fredag 24/1**

Daily scrum  
Närvarande: Fredrik, Firas, Ali, Hafsa, Eliana

Problem: spelet inte helt enligt kundens vision. Gubben ritas på egen gubbe vid felgissning, som traditionellt. Gubben ska ritas på motståndaren när en gissar rätt. Fix tillagd i sprint backlog.

**Måndag 27/1**

Daily scrum  
Närvarande: Fredrik, Ali, Eliana, Firas, Holy, Hafsa

Local storage implementerat  
”Livräknare”, finns PR. Fredrik kollar under dagen och gör code review med Ali vid kl 15.  
Se över vad var och en ska prata om på presentationen. Fredrik tar introduktion.

Sprint review

Tillägg i Product backlog, en user story.

Sprint retrospective

Samarbete och förklaring av problem har lugnat frustration. Lite lättare att jobba andra sprinten när vi haft kod att jobba med på repot, ”en gemensam sanning”.  
Fått lite bättre förståelse för hur Trello och GitHub förenklar arbetsflödet.

Vi har haft några mergekonflikter, men de gick att lösa tämligen enkelt.   
Vi hade en bug, ett oönskat beteende, i vår figur. Det löste vi med en snabb buggfix.