# Statusmøte 26.03.19

# Agenda

## Status

* Gå gjennom hva vi hadde tenkt å få fullført denne sprint
* Testing
  + Host?
  + Board?
* Vi trenger en hovedmeny som vises når spillet starter
  + Valg for å starte en server (host)
  + Valg av board
* Hva skal vi fokusere på fremover?
  + Fylle ut brettet med flere fungerende objekter? (Pushers, holes, lasers etc)
  + Flerspiller over nettverk?
  + GUI?
* Hva kommer vi til å klare til deadline?

## Oblig4

* Gå gjennom og svare på spørsmål
  + Noen av spørsmålene er de samme som på oblig3

## Nettverk

* Bli enige om overordnet plan for nettverk

# Referat

## Status

* Testing
  + Host: Underveis
  + Client: Ferdig for nå, kommer mer etter hvert
  + BoardGenerator: Testing snart ferdig skrevet, hindres av en bug med rektangulære boards
  + Board: Ikke påbegynt
* Hovedmeny
  + Implementere neste print
* Fullført denne sprint:
  + Robot redesign
  + Robot kan dytte andre roboter
  + Refaktorering av robot movement i Board
  + Redesign av dock i GUI
  + Refactor Host (90%)
  + Redesign floor tiles
  + Påbegynt nettverkskode for Host
* Fokus for denne sprint (deadline fredag 29. mars)
  + Host testing ferdig
  + BoardGenerator tester ferdig
  + Board testing påbegynt
  + Pusher, Laser, Hole, Repair Tile skal være implementert
  + Refaktorere BoardGenerator
  + Begynne på grafikk for «hovedmeny» som skal vises når spillet starter
  + Lage protokoll for kommunikasjon mellom Host og Client
  + Lage oversikt over nettverkskommunikasjon

## Nettverk

* Vi vil separere HostNetHandler og fremtidig «broadcast» funksjonalitet
* Da trenger vi:
  + HostNetHandler
  + HostBroadcaster
  + HostConnection
  + ClientNetHandler
* HostNetHandler should create HostConnections when clients connect, and give the HostConnections to the HostBroadcaster.