

## Mötesprotokoll 20/9

Närvarande: Sofia, Jonathan, Elin, Patricia, Josefin, Hanna, Emma

### Dagordning:

- Utvärdering av veckan som gått
  - Har vi gjort det vi tänkt oss? Om inte, varför?
  - Vad ska göras annorlunda?
  - Vad har gått bra?
  - Vad har gått mindre bra?
- Vad sker närmast?
- Uppdatering från de som kodat under dagen, när?
- Schemalägga nästa vecka och boka grupprum till de dagar vi ska jobba.

---

### Utvärdering (Har vi gjort det vi tänkt oss?):

- Nej, vi har inte gjort allt vi tänkt oss. Det var svårt att lära sig hantera trådar för Android, specifikt hur man skulle komma åt att uppdatera UI:t. Första releasen med tillhörande misslyckade försök och bortkommenterad kod finns i first\_sprint-branchen.
- Nej, Det var tänkt att UML:en för första sprinten skulle vara färdig och dokumenterad. Anledningen till detta är att gruppens medlemmar ej hunnit sätta sig in i ramverket.
- UC:n är påbörjade och klara fram till tredje sprinten. Kan hända att dom justeras under projektets gång. Inga testfall gjorda då vi ansåg att det ej behövs än, men det kommer vara lätt att skapa testfall utifrån UC:n.

Hela gruppen har fått genomgång av veckans kod.

### Nästa vecka tänker vi:

Ha fler personer som kodar. Antagligen ytterligare ett par. Strukturera upp möten. Förslagsvis ett "Ståupp-möte" varje vardag på eftermiddagen. Ett längre möte varje fredag vid release. På fredagsmötet skall även nästa veckas struktur/schema/arbetsuppgifter bestämmas.

Paren som kodar nästa vecka skall försöka sitta tillsammans och göra detta för att effektivisera arbetet. De som skall arbeta med UML skal även de försöka vara med och inspektera.

Schemalägga tillfällen där hela gruppen arbetar tillsammans.

### Vad har varit bäst?

Mötena, fokuserat och målinriktad kodning, att komma igång, flow under skrivandet av UC.

- Sprint 2 + halva sprint 1 - Sofia, Patricia, Hanna, Elin
- UML, testfall skall skrivas, UG Jonathan, Emma
- Börja rita/tänka grafiken - Josefin

### Ny Rangordning med uppdaterade sprintar:

1. Eat
2. Feed pet
3. Get hungry
4. Die
5. Get dirty
6. Clean pet
7. Poo
8. Remove poop
9. Get unhappy
10. Cuddle with pet
11. Become ill
12. Cure pet
13. Express emotions through facial expressions, sound and speech balloons
14. Get notifications, for example when the pet is neglected
15. Visit other pets
16. Breed pets
17. Buy stuff in pet store
18. Play with pet
19. Read about how to play CrayCray
20. Teach pet abilities

Förklaring: Sprint 1, Sprint 2, Sprint 3, Sprint 4, Sprint 5.