



bEsTpRoGrAmMerS\_EU

# Discord Meeting 23/10

---

23 Oktober 2021 / 12:00 / Discord :: Allmänt

## ATTENDEES

Chair: Rasmus

Secretary: André

André Kejovaara, Emil Jonsson, Lukas Jigberg, Rasmus Almryd.

## AGENDA

### Last Meeting Follow-up

Done Ongoing Hinner inte

Ha gjorts tills dess:

- Javadoc
- SDD
- RAD
- Trello
- UML
- Tester
- Städa koden, **PMD** ta bort saker som inte används, warnings etc.
- Slutskärm - SLUKAS
  - Visa att spelats/striden har vunnits/förlorats
  - Börja ny strid om vunnit
  - Visa exp och potentiell level up/utveckling
  - Option att möta dum/smart tränare, puckemon, färdig bestämd tränare
- Flee! - BEMIL
  - Quitar vid VildPuckemon

- Se vad som är super effektivt / inte effektivt
  - Description på attacker? / Optional Optional
  - Varför ser vi inte vilken attack som valts?
- Fånga puckemon?
  - Väldigt Väldigt optional

Mindre setters

Skriv om åtgärder vi vill ändra

Lördag dagen innan inlämning. Ses 12:00?

- Ses över kod tillsammans, jämför med peer review/pmd
- Skapa körbar fil, kör inte från intellij
- Fixa UML
- Möten till PDF?
- Trello, se så inte skit? Radera? JA
- Skriva rent RAD SDD
- För SDD, tänk på allt vi borde gått gjort / ville implementera.
- Lämna in
- Ha d gött

## Workshop

- ☒ ~~Showcase update~~
- ☒ ~~Se över kod tillsammans med CodeWithMe, hitta fel och städa.~~
- ☒ ~~Skapa körbar fil, maven?~~

## DISCUSSION ITEMS

## AGREED ITEMS

## MEETING SUMMARY

Mötet pågick länge och gick bara ut på att göra klart programmet och skapa en körbar fil. Vi tog bort alla warnings, oanvända kod etc. Sedan körde vi programmet med mvn clean/package för att skapa den körbara jar filen. Därmed efter mötet är koden mer eller mindre klar och borde nu inte röras mer. Vilket ger oss tid till att finalisera sdd, uml och rad.

## NEXT MEETING'S AGENDA

Done Ongoing Hinner inte

Ha gjorts tills dess:

- Javadoc
- SDD
- RAD
- Trello
- UML
- Tester
- Städa koden, **PMD** ta bort saker som inte används, warnings etc.
- Slutskärm - SLUKAS
  - Visa att spelats/striden har vunnits/förlorats
  - Börja ny strid om vunnit
  - Visa exp och potentiell level up/utveckling
  - Option att möta dum/smart tränare, puckemon, färdig bestämd tränare
- Flee! - BEMIL
  - Quitar vid VildPuckemon
- Se vad som är super effektivt / inte effektivt
  - Description på attacker? / Optional Optional
  - Varför ser vi inte vilken attacks som valts?
- Fånga puckemon?
  - Våldigt Våldigt optional

- Fixa UML
- Möten till PDF?
- Trello, se så inte skit? Radera? JA
- Skriva rent RAD SDD
- För SDD, tänk på allt vi borde gått gjort / ville implementera.
- Lämna in
- Ha d gött