

Mötesprotokoll 11/5

Datum: 11/5

Ordförande: Philip

Sekreterare: Julia

Deltagare: Alla

1. Agenda

Dagens handledarmöte

Gå igenom nya strukturen på MVC

Iteration 5

2. Återkoppling från förra mötet

Iteration 4

SDD

Rapport

Implementation

3. Diskussion

Återkoppling:

It 4: Omstruktureringen gick bra, fortfarande inte 100 % klara men nöjda med den nya modellen. Implementation av features var svårt eftersom det parallellt omstrukturerades. Alltså kvarstår uppdragen från förra veckan.

SDD: Väldigt basic men börjat så smått. Ska göra om sekvensdiagram för useBeam() eftersom koden har omstrukturerats sedan dess och lägga till i SDD.

Rapport: Ska bearbetas under dagen, börja på alla delar så vi tillsammans kan ta itu med diskussionen, slutsats och sammandrag. Deadline på de övriga delarna imorgon eftersom omstruktureringen tog mer tid än förväntat. Får feedback på första delinlämningen på onsdag.

Dagens handledarmöte:

Test coverage: Skriva fler tester, målet är att hela modellen ska vara testbar. Hur fungerar ramverket i detta? Skriver man ny funktionalitet ska man även skriva ett test för det from nu.

Utöka funktionerna i spelet, alltför basic just nu. Utgå från feature list.

Uppe för diskussion: Vapen, bybor, powerups, specialkor.

Ny MVC:

Se SDD. Oklart om vi ska få in sol och lite omgivning i modellen eller lämna det som det är i Round. Ska se över Entity interface som nu är tomt som nu bara existerar för tydlighetens skull.

Iteration 5:

-collisionListener för både beam och satellite. Kanske skicka event som tar bort spatial och startar animation när det kollideras.

-Scenery

-GUI: Nifty

Features prioriteras i följande ordning:

-Specialkor, i konstruktorn kan vi skapa speciella kor, måste lösa utseende, antagligen genom SpatialHandler.

-Bybor som försvarar sina kor genom att kasta saker.

-Vapen som kan attackera bybor.

-Powerups, för att uppgradera beam?

De sista två ingår bara i iteration 5 ifall vi får tid över.

4. Slutsatser och uppdrag

Fem funktioner i IT5 + tester:

- CollisionListener Fredrik + Philip
 - Beam Jonas
 - Satellite Julia
- Scenery Fredrik + Jonas
 - light, sun
- GUI: nifty Julia + Philip
- Specialkor Julia + Fredrik
- Bybor Jonas + Philip
- Tester!!!! 1-2 var, beroende på svårighetsgrad. Cow och beam anses svårast. Väljer och markerar som github issue.

Rapport:

Imorgon ska alla delar utom diskussion, slutsats och sammandrag ha innehåll. Tills onsdag 17 ska även diskussionen vara färdig, tar tag i detta efter mötet.

5. Nästa möte

Måndag 15/5 09.00 i 3504E