

Møte 12, 26.04.24

Sak 0 - Standardprotokoll

- Valg av ordstyrer [Egor](#)
- Valg av referent [William](#)
- Oppmøte/fravær [Trym](#), [William](#), [Tarjei](#), [Egor](#), [Kevin](#)
- Godkjenning av innkalling [Ok](#)
- Godkjenning av saksliste [Ok](#)
- Regler for innlegg/replikk [Ok](#)

Sak 1 - Statusrapport

Prosjektets gang: Gjøremålene på issue board blir løst effektivt. Medlemmene velger fortløpende hva de vil jobbe med og bugs blir lagt inn etter hvert som de blir oppdaget. Det meste av det grunnleggende er på plass og vi ser snart lyset i enden av tunnelen. Siden forrige referat har vi fått på plass det nye rendering systemet.

Vi jobber også med å få på plass flere tester slik at vi dekker "test coverage". Enkelte sliter litt med Mockito og setter av litt tid til å feilsøke.

Individuell status:

Egor

- Implementert HitBox, GameOverScene, HowToPlayScene, NormalSpeed og DoubleSpeed, Pause, Play og Exit (logikk og knapp) og Speed, Damage og Range upgrade (logikk og knapp). Også fikset noen bugs.

Trym

- Ryddet opp i kode, endret hvordan vi kalkulerer applikasjons størrelsen, endret slik at map blir lest av en tekstfil i stedet for å være hardkodet, lagt til muligheten til å velge map, implementert RandomWaveFactory, laget et til map, vanskelighetsgraden øker ved ny wave, skrevet javadoc, lagt til en ny zombie type, lagt til en ordentlig sjekk på om zombier er på eller utenpå kartet. Hjulpet Egor med pair programming.

Tarjei

- Implementert HealthBar på alle enemies, SelectMapScene, skrevet javadoc, fjernet en del ubrukte metoder, fikk tilbake infobar øverts til venstre, fikset noen bugs som at man ikke ble trukket for penger når man plasserte tårn og at spilleren ikke kunne dø. Hjulpet andre med pair programming.

William

- Implementert TowerControllerTest, WaveEnemyFactoryTest, GameObjectTest. Har også hjulpet Tarjei med Mockito og få det implementert riktig.

Kevin

- Fikset OptionScene, laget knapper til å plassere tårn, nye tårn Sprites, fikset music manager, implementert lagring av innstillinger lokalt på pcen, gjort ferdig Scene2dUI testmiljøet og merget det.

Sak 2 - Planen videre

- Fokus på å lage flere tester og fikse problemer med Mockito til de som har det.
- Lage Sprite til Zombies og knappene
- Merge alle sine tre
- Skrive siste prosjektrapport
- Javadoc
- Gjøre ferdig ReadMe (Hvordan bygge og kjøre spillet)
- Sørge for at spillet er spillbart og gjøre oss ferdige til siste innlevering

Sak 3 - Merge alle sine trær

Vi har ryddet opp i "død" kode og hjulpet hverandre med å merge.