

Møte 7, 23.03.24

Sak 0 - Standardprotokoll

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

Saksliste

- Statusrapport
- Kevin gjennomgang av
- Bugs
- Samvær i gruppen

Sak 1 - Status rapport

- Trym:
 - Ingen bugs eller problemer, har akkurat implementert ferdig en modulær måte å spawn fiender, gjennom en egen spawner.
 - Skal nå se over Egor sin implementasjon av wave, og komme med eventuelle tilbakemeldinger og forbedringer før denne eventuelt får en merge request til main.
- Egor:
 - Har noen bugs som må fikses, men har i stor grad fått implementert det han ønsker, på en god måte.
 - Skal nå se nærmere på bugs, og skal deretter ta en oversikt på issueboard for å se hva som må gjøres.
- Kevinas
 - Har jobbet mye med UI. Har omskrevet prosjektet til å kunne virke med libGDX sin scene2Dui, og har implementert grunnstrukturer for knapper som kan modulært brukes i resten av prosjektet.
 - Holder nå på scene og UI's som kan brukes i scenes. Skal deretter se nærmere på memory leak bugs, som er beskrevet under.
- William
 - Har begynt å sette seg inn i Mockito, og holder nå på å prøve å utvikle test ved bruk av denne løsningen.
 - Legger Mockito testen på vent, mens han fokuserer på andre tester.
 - Fyller 22 år i dag
- Tarjei
 - Har implementert top-bar.
 - Har par-programmert med Trym og Egor, og har derfor ikke mange pushes på sin egen branch
 - Skal starte implementasjon av hp-bar, som viser hver individuelle fiende sin nåværende health.

Sak 2

Kevin har gitt oss en god gjennomgang av den nye strukturen han har implementert. Han har gjort en totalrenovasjon av hvordan vi bruker scener, knapper og UI i spillet vårt. Prosjektleder og systemarkitekt synes det ser lovende ut, vi skal ta en gjennomgang når vi merger det inn i main, slik at alt er opp til standard og fungerer slik det skal.

sak 3

Beskrivelse av bugs funnet i Egor sin branch:

- Alle towers har bombe-effekt på skuddene sine.
- Wave starter på 2 og ikke 1.

Beskrivelse av bugs funnet i Kevinas sin branch:

- Memory leak når spillet kjører. Mistenker at noen assets ikke blir disposed riktig.

Sak 4

Teamet hadde 16. Mars teambuilding, der vi gikk over vidden i Bergen. Vi koste oss masse, og la ved bilde i Discord av grillingen vi gjorde. Ettersom at det var frafall fra Kevinas sin side, planlegger sosialkomiteen nå en ny teambuilding, der vi feirer både god progresjon i prosjektet og William sin bursdag.

Ting å ta med seg videre i utviklingen:

William ønsker en mer strukturert måte å finne metodene som skal testes. Vi ønsker derfor at når vi har laget metoder som vi vet skal testes, skriver vi inn navn på metoden og lokasjon i filene, slik at William vet hvor mål-metoden ligger i arkitekturen.

Vi setter av deler av uken påfølgende innleveringsfrist til å få laget flere tester, lage flere Sprites(graffikk) og til å samle gruppen sine branches til en fungerende branch.