

# Møte 2, 12.02.24

## Sak 0 - Standardprotokoll

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

## Sak 1 - GitLab issue board / trello

Satt opp issue board på git-app. Dette finner vi på 'Plan' > 'Issue Boards' . Det anbefales å pinne denne, så er det lettere å finne den.

## Sak 2 - Commit og Branches

- Testet å lage branch og å merge branch til main, fikk problemer når automatisk merge venter på CI/CD, noe vi ikke fikk til å sette opp.
- Dette fikk vi ikke til og må spørre gruppeleder

## Sak 3 - A3

### XP vs scrum vs kanban

Vi satt oss inn i arbeidsmetodikker som er vanlig å bruke når man utvikler prosjekter, og konkluderte at det som virker best for vårt team, var å følge XP. Dette skyldes at vi ønsker å gjøre det klart for oss selv hvordan mindre logiske deler av prosjektet skal fungere, slik at vi da kan lage en test før vi lager metodene. En annen fordel med XP er at vi kan bruke kontinuerlig integrasjon med prosjektet, slik at vi fortløpende finner ut om koden har noen konflikter eller problemer.

For å holde oversikt over progresjonen, valgte vi å bruke en kanban oversikt. Denne lager vi som et issue board på git app, slik at vi hele tiden har en oversikt over arbeidet. Vi kan da en liste over arbeid som skal gjøres, en over det som er gjort og en siste liste over problemer vi ønsker å ta opp i fellesskap/par-programmering.

## Sak 4 - Grid / pixel

Vi er fortsatt i en fase hvor vi ikke har bestemt om vi skal basere de grunnleggende strukturene på et grid system, eller om vi skal regne posisjoner ut fra pixlene i spillvinduet. Usikkerheten kommer av at vi er i tvil på hvordan muligheten for jevne animasjoner er dersom vi putter komponentene i et gitter. Fordelen med gitter løsning, er at det er mer intuitivt å legge grunnlag for å kunne lage sti for de angripende karakterene som skal bevege seg i et fast mønster. Dersom det er lett å lage sti vil det også være lettere å lage et kart-konstruksjonsverktøy.

## Sak 5 - Theme

Vi har diskutert hvilke theme vi ønsker for spillet.