

Diskussionsledare: Mats Cedervall

Deltagare: Anas Alkoutli, Oussama Anadani, Mats Cedervall, Johan Ek, Jakob Ewerstrand

Protokollförare: Jakob Ewerstrand

Datum: 2019-10-22

Mötesprotokoll

Gruppmöte för grupp nr 19

§1 Mål

1. Refaktorerar Quizgame: en trolig lösning är att bryta ut "lobby/spelar -funktionen" till en ny klass. Git inspector varnar i nuläget för hög cyclomatic complexity.
2. Göra en adapter till android-bussen då Applikationen är nu starkt beroende. För att det ska gå att ta modellen och porta den till en annan plattform behöver vi antagligen ett interface för att dölja bussen. själva modellen får ökad extensibility om ändringen införs.

§2 Rapporter

1. Jakob: [Fixed lottery](#) imorse. Problemet var att när ImageViews samt TextViews skapades dynamiskt så sattes ett id vilket skrev över redan existerande id:n i .xml filen som används i view:n. Resultatet var att allt hamnade i övre vänstra hörnet. Polerade även en del [xml](#) filer så att dem ser snyggare ut.
2. Ousama: Skrev lite [JavaDoc](#) sen igår på olika klasser.
3. Johan: Ändrade hur [db](#) laddar in items. Dem "packar" nu upp dem i en klass med samma struktur som json-filen. Lösningen gör att en del casting undviks vilket minskar komplexiteten samt ökar stabiliteten. Refaktorerade också [itemfactory](#) igår kväll så att den verkligen skapar Items.
4. Anas: Skrev lite [tests](#) för QuestionviewModel. Fortsatte med att fixa fler debuffs nu är [auto answer](#) debuffen klar.

§3 Diskussionspunkter

1. "Vi refaktorerade gemensamt på delad skärm". Diskussionen berörde huruvida Quizgame nu blir beroende på PlayerManager. En lösning där båda klasserna kommunicerar via events implementerades för att inte få ett cirkulärt beroende mellan Repository, QuizGame samt PlayerManager. Se även bild längst ner.
2. vad är den bästa lösningen för bussen? Ska vi ha ett interface som döljer GreenRobot Eventbussen eller ska vi göra observer patterns istället? Lösningen måste minska beroendet på android.

§4 Resultat och Uppgifter

Diskussionsledare: Mats Cedervall

Deltagare: Anas Alkoutli, Oussama Anadani, Mats Cedervall, Johan Ek, Jakob Ewerstrand

Protokollförare: Jakob Ewerstrand

Datum: 2019-10-22

Resultat:

1. En gemensam refaktoring av [quizGame](#) gjordes där en PlayerManager numera hanterar alla funktioner som berör spelare. Lösningen gjorde Quizgame som klass betydligt mindre vilket gör klassen mer hanterbar och mer lättförståelig. I nuläget finns det lite buggar som uppstod p.g.a. refaktoringen t.ex. funkar inte Lottery - ViewModel/View igen.
2. Bussen implementerar nu ett interface IEventBus.
Bussen postar nu ett event av typen IEvent.
Alla Events implementerar IEvent.

```
public interface IEventBus {  
    void post(IEvent event);  
}
```

```
public interface IEvent {  
}
```

Fördelen är att nu blir inte applikationen lika starkt beroende på android.

Uppgifter:

1. - Inga nya uppgifter.

§5 Wrap up

- Göra en refaktoring på repository om tid finns vid nästa möte.

§6 Slut på mötet

Nästa möte är 2019-10-23.

Diskussionsledare: Mats Cedervall

Deltagare: Anas Alkoutli, Oussama Anadani, Mats Cedervall, Johan Ek, Jakob Ewerstrand

Protokollförare: Jakob Ewerstrand

Datum: 2019-10-22

