

Diskussionsledare: Mats Cedervall

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

Protokollförare: Jakob Ewerstrand

Datum: 2019-10-21

Mötesprotokoll

Gruppmöte för grupp nr 19

§1 Mål

1. Vi ska göra upp en plan för sista veckan. Vad måste göras och vad bör göras i mån av tid.
2. Dela ut nya uppgifter enligt planen.
3. Börja titta lite på vad som kan göras med Quizgame inför refaktoreringsen imorgon.

§2 Rapporter

1. Ousama: Har fixat [music](#) till appen och ska committa nu under mötet. Det innebär att även settings [switch](#) knappen bör fungera någorlunda. Det fördes dock en diskussion på slack under helgen huruvida man ska spara det "state" som spelaren sätter d.v.s. om man slår av musiken och sen startar om appen hur ska den spara inställningen. Problemet är att det inte riktigt bör ligga i firebase och det är kanske inte jätteprio men det hade varit en funktion som kunnat implementeras med mer tid. Just nu håller en simpel boolean koll på om musiken är på eller ej vilket fick bli en snabbare lösning än att ändra databasen.
2. Mats: Gjorde en sista merge till dev med [netGameRound branch](#). Han lade till funktioner för att se om det är HotSwap eller multiplayer som körs s.k. local player distinction. Implementationen skiljer sig en aning för de båda så en enkel lösning är att kolla "if (isHotSwap)" på en del metoder. Förutom en rad metoder i klasser som rör spelets gång så behövdes det även nya Events för att hantera olika requests t.ex. [AllPlayersReadyEvent](#). Skrev också lite tester för t.ex. [StoreTest](#). I övrigt finns det också en rad mindre ändringar.
3. Anas: Fixade så att spelares score nu uppdateras med buff i åtanke.
4. Johan: Håller på med Dataloaders som och är nästan klar. Har skrivit tester för [store](#), [lottery](#) samt [question](#). Refaktorerade också [questionfactory](#) samt [itemDataHandler](#). Refaktoreringsen var i stort sett bara för att öka readability.

§3 Diskussionspunkter

1. Vad är viktigast samt hur ska vi lägga upp arbetet om vi ska hinna?
2. "Under mötet så upptäcktes att lotteriets view inte fungerar sen tidigare ändringar dock så fungerar modellen". Det försöktes lösas på plats men fick bli en ny uppgift tills imorgon se punkt 2 under uppgifter.

Diskussionsledare: Mats Cedervall

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

Protokollförare: Jakob Ewerstrand

Datum: 2019-10-21

3. Vilken är den bästa lösningen för QuizGame om vi ska minska dess komplexitet?

§4 Resultat och Uppgifter

Resultat:

1. Se bild nedan: "i nedre vänstra hörnet så finns en deadline som bör följas om projektet ska bli någorlunda okej för att skickas in."
2. Den bästa lösningen verkar i dagsläget vara att bryta ut lobby-funktionerna då en stor del av metoderna behandlar just uppsättningen av ett spel. Vi måste dock se till att Quizgame inte får ett cirkulärt beroende till följd av en refaktorering. En stor anledning till att göra refaktoreringen är att minska Quizgames komplexitet samt att klassen har väldigt stort ansvar. Samma gäller egentligen för Repository.

Uppgifter:

1. JavaDoc: Ousama, Jakob
2. Fixa lotteriet tills imorgon: Ousama, Jakob.
3. RAD: Skriva rent och lägga in user stories i dokumenten: Jakob
4. RAD: Skriva klart intro.
5. Börja fixa och ta bort alla Todo's: Mats
6. Skriva klart kvarvarande tester: se bild.
7. Refaktorering av Quizgame: Mats, Anas(Blir dock antagligen inget att förbereda då det kommer ske i grupp).

§5 Wrap up

1. Uppgifter kvar som ej blev tilldelade:
 - a. RAD: Skriva klart definitioner.
 - b. RAD: Skriva klart definition of done.
 - c. RAD: Skriva om user interface.
 - d. SSD: del två
 - e. SSD: quality.

§6 Slut på mötet

Nästa möte är 2019-09-22

Diskussionsledare: Mats Cedervall

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

Protokollförare: Jakob Ewerstrand

Datum: 2019-10-21

