

Mötesprotokoll sammanfattning

Grupp nr 19

§ Projektet som helhet

1. Hela gruppen känner att arbete har fungerat bra. Gruppdynamiken har varit mycket bra. Närvaron vid möten har varit hög och om någon inte kunnat närvara så har dem kommunicerat via slack och jobbat hemifrån. Vi känner dock att det hade gått att lägga några veckor till på applikationen.

§ Kort sammanfattning av arbetsuppgifter

§ Ousama Anadani

1. Har ansvarat för att implementera musik. Det omfattar MusicService samt AudioHandlern.
2. Har ansvarat för Lottery samt Lottery- View/ViewModel.
3. Har ansvarat för designen på en del views(rent visuellt) AboutKahitView, PreGameCountdown, SettingsView samt dess viewmodel.

§ Anas Alkoutli

1. Har ansvarat för allt som har med Store funktionen att göra. Det innebär att ge spelare items vilka skapas i en itemFactory och som sen appliceras på spelare via ett call som går till QuizGame via repository. QuizGame håller en store där items appliceras.
2. Har varit delaktig i questionView samt dess Viewmodel.

§ Mats Cedervall

1. Har ansvarat för nätverket och dess implementation i multiplayer. Arbetet har utöver enbart klasser i nätverket även berört multiplayer lobbyn med alla dess klasser samt klasser som repository för att koppla ihop allt. Även klasser som QuestionView, AfterQuestionScorePageView m.fl. krävde en lite annorlunda implementation gentemot HotSwap.
2. Har även tagit på sig rollen som "projektledare" och varit lite överallt.

§ Johan Ek

1. Har ansvarat för databasen, hur den laddar in frågor vilket även omfattar Question, Category m.fl.
2. Har arbetat i QuestionView, QuestionViewModel, Score viewn m.fl.
3. Även ansvarat för att fixa STAN.

§ Jakob Ewerstrand

1. Har ansvarat för att implementera HotSwap lobbyn. Det omfattar även Quizgame(nu playerManager) för att lägga till spelare. View samt ViewModel för HotSwap. RecyclerViewAdaptern för hotswapView:n samt dess helper klasser.
2. Har gjort om stora delar av Lottery, LotteryView, LotteryViewModel samt metoder för att applicera items på spelare.
3. Har designat stora delar av vyerna rent visuellt samt även varit i QuestionViewModel och snyggt till.

§ Alla

1. Har varit delaktiga i refaktoreringen av Quizgame.
2. Har varit delaktiga i skrivandet av alla dokumenten.
3. Har varit aktiva/snabba på att hjälpa till om problem uppstod.

§ Val av lösningar

1. Firebase:
 - a. Firebase uppfyller flera av projektets krav då man enkelt kunde använda sig av en Json-fil istället för att sitta med ett bökigt interface. Det var helt enkelt en enklare lösning. Vi hade också en user story där användare skulle kunna lägga till egna frågor. User storyn blev aldrig implementerad men nuvarande lösning gör det blir lättare att enkelt kunna lägga till material.
2. nätverk:
 - a. Nuvarande lösningen ger oss mer frihet då vi inte har något beroende på utomstående packages. Vi hittade ett alternativ från google med färdig lobby men det krävde ett developer-konto som kostade pengar. Den "färdiga" lösningen hade också krävt mycket administrativt arbete vilket hade tagit bort tid från själva kodandet. Nuvarande lösningen har också google-dependency men inte lika stort. Nuvarande lösningen uppfyller även kraven vi hade vi projektets start på att inte behöva ett aktivt nätverk vilket den färdiga lösningen från google krävde. Det går m.a.o. att köra ute i skogen(databasen går att köra offline).
 - b. En begränsning på den nuvarande lösningen är att antalet spelare inte kan vara fler än 8. begränsningen passade dock projektet då appen var menad att fungera som en "party app" med roliga frågor, därav store och lottery med roliga items. Spelet är helt enkelt menat att köras i någons hem med vänner närvarande. Det är då inte relevant med en server eller liknande som kan hantera stora mängder spelare.

§ Framtida förbättringar

1. Spara varje användares inställningar så att dem är kvar vid en restart.

2. Vi hade velat ha en sekvens av 20 snabba frågor där man svarande genom att swipe. a höger eller vänster. d.v.s. olika roliga sätt att svara på frågor.
3. Debuff ska funka. Tanken var också att spelare skulle kunna köpa och applicera debuffs på motståndare t.ex. debuff placeras på spelare A av spelare B. A får sina 4 förslag scramblade.
4. Vi hade velat ha olika gameModes som körde spelet annorlunda beroende på val. Just nu finns det endast tre dummy knappar vid HotSwap samt Host för val av game mode. Det här var en punkt vi verkligen trodde det fanns tid för.
5. Lottery ska funka i multiplayer.
6. En timeout på vote-category i multiplayer om en spelare inte väljer en kategori så stannar appen.
7. Repository kan snyggas till. En trolig lösning är att bryta ut nätverksdelen.
8. Tester för viewModels.
9. ...Många många fler