Guidance Protocol

Group 38

**Date: 17/03-15**

**Attending group members:**

* Lisen Schakonat
* Malin Larsson
* Joakim Levin
* Alexander Hedvall

**Notary:** Malin Larsson

**Subjects discussed on the meeting:**

* **Implement Facebook.**  
  No decisions have yet been made whether we should implement Facebook to the game. First of all we want to make a working game. If there is enough time we will try to implement Facebook. It would be cool!
* **Option to play on full screen and responsive design.**

We will make the webpage responsive, but the game we don't know if we have enough time for to make responsive.

* **Database for the website**

If we decide on using Facebook for the game then we will have to use a database. We think we have to decide that after the database course has started when we have more knowledge in the subject.

We may need a database to save the high scores.

* **How to write the project plan.**

We need to divide the project into smaller activities and then create milestones. Milestones = Important!!

* **We don't understand basecamp ☹**

So far it looks like we are in phase with our original project plan. (Hopefully)

**Date: 24/3-15**

**Attending group members:**

* Lisen Schakonat
* Malin Larsson
* Joakim Levin
* Alexander Hedvall

**Notary:** Malin Larsson

**Subjects discussed on the meeting:**

* **Vi har diskuterat om hur vi ska använda bootcamp**

Vi ska föra över alla filer vi har från github till basecamp. Vi måste skapa en to-do lista på basecamp som följer projektplan. **Varje aktivitet ska connectas med var och en av oss**. Rapportera allt!  
Varje vecka så kommer vi behöva ett ”delivery-test”!  
Man ser över kraven och sedan uppdaterar man testet igen.

* Vi säger återigen att vi satsar på att implementera **Facebook** i slutet av projektet ifall vi har tid. Dimitris säger att det inte ska vara för svårt. Man kan skapa ett developer account på Facebook, sedan är det att kopiera in massa JavaScript. Connecta Facebook med Unity är svårare.
* Vi kommer att behöva **skapa en ”kod” för varje krav** (Hänvisas till zipfilen med exempel på itslearning). Om vi implementerar Facebook till projektet så skriver vi in kraven för den separat i kravspecifikationen.  
  Vi ska separera Webb-kraven och Spel-kraven men ha dom i samma dokument.
* Vi diskuterade även hur vi ska göra **Design-dokumentet**.  
  Vi måste skapa wireframes för alla olika screen-sizes för den responsiva designen.
* Vi måste skapa **Templates** för varje dokument! (Kolla zipfil på itslearning).

All dokumentation vi måste göra är lite överväldigande. Vi hoppas att vi inte kommer att ”saktas ner” på grund av det. Vi har bestämt att vi ska lägga ner **ca 4 timmar på dokumentation och planering i början på varje vecka.**

**Date: 30/3 -15**

**Attending group members:**

* Lisen Schakonat
* Malin Larsson
* Joakim Levin
* Alexander Hedvall

**Notary:** Malin Larsson

**Subjects discussed on the meeting:**

* Talking about teleporting problems in the game
* Revise the requirements after every review
* Dimitris is going to help us to make categories for each document in Basecamp. We have problems to do it ourselves.
* Don’t forget to report time!
* Unity web player? Constraints? For the web.
* The to do list must be connected with the requirements specification. It is up to us how detailed it should be.
* We don't have any functional requirements for the web yet, so we have to do that this week.
* We have to start discussing and decide on the game design soon!
* We talked about just starting with one game-mode for the game, and then make more if we got time.
* We talked about the comments on the website again. We will probably need a database for that.

Nothing new was really decided in this meeting. We just had some checkups and reminders of what we have to do.

Next week we will have no guidance meeting.