

Meeting Agenda

Group: Super duper Omega gruppen

Date: 2020-09-04 15:15

Chair: Erik

Participants: Samuel, Oskar, Erik, Behroz, Sebastian, Pelle

Objectives (5 min)

Inform Pelle about our project and ask potential questions.

Reports (15 min) from previous meeting

Nothing to report

Discussion items (35 min)

Pelle frågar hur det går för oss (bra)

Vi ska göra ett Tower Defence-spel

Pelle inspekterar vår Scrum Board på Trello

Gör inte tät graf när det gäller UML klassdiagram

Frågor ställda till Pelle:

Q: Är våra User stories bra?

A: Ja, men man kan också bryta upp dem på ett annat sätt än torn och fiender. Till exempel att först göra en simulering, sedan göra den interaktiv. Den första storyn (orange) är just nu för stor.

Q: Ska storyn ligga i backlog eller todo?

A: Vilket som. Scrum Board används bara för struktur, är inget religiöst

Q: Får man ha bilder i sitt mötesprotokoll?

A: Gärna.

Q: Är inte testdriven utveckling väldigt svårt, hur kommer det fungera?

A: Jo. I föreläsning 4 kommer det pratas lite om TDD.

Q: Krav på test coverage?

A: [...] Finns många olika typer av test. [...] Edge coverage är bra nivå. Test är ett bra sätt att ta reda på om kod är bra strukturerad/designad. Test ska vara meningsfullt.

Dataklasser är ett handikapp. Vektorer jämfört med data objects [...].

Sedan visas UML-klassdiagram för att få feedback på det.

Pelle: (inte exakt citat) "Finns något som heter Aspekter för att bara exponera viss data. (Pelle implicerar starkt att man hellre ska använda iterable över list när referenser skickas runt)

Jag skulle eliminera TowerService. Spelet exporterar ett service-facett istället. Försök undvika 'myrstack' när man ritar klassdiagram. 'remove()' i iterable är inte kul. Enumeration [...]"

Outcomes and assignments (5 min)

Split up a big user story in two stories instead.

Change TowerService from a class to interface to simplify UML-class diagram.

Wrap up

“Titta gärna på föreläsningssanteckningarna och ha en trevlig helg”. - Pelle

Next meeting: Monday 2020-09-07, 15:00