

# Sammanställning av mötesprotokollen för vårt arbete med Chans

Måns Josefsson, Felix Holmesten, William Andersson, Vilhelm  
Hedquist och Oscar Johansson

23/10/2020 - Version 1

Vi har för det mesta programmerat på torsdagar och fredagar. Mötesprotokoll och arbetsuppgiftslistor som är i administrativt syfte finns nedan. Vi har inte lagt in andra .

## **Namn till Nick-lista:**

William Andersson -> Bilbo

Vilhelm Hedquist -> Drill

Felix Holmesten -> Heinz

Oscar Johansson -> Dacke

Måns Josefsson -> Mums

---

## Första Mötet 01/09/20

Närvarande: Alla

Bestämde att vi skulle ha möten på tisdagar och fredagar varje vecka

Bestämde namn på gruppen; Spelkväll?

Skapade en slackkanal och Google Drive-sida

Fyllde i gruppenkät och skickade in

//Oscar

## Möte 04/09/20

### **Vad vi gjorde förra veckan (Start-4/9):**

Planerade och gjorde administrativa saker.

## **Vad vi planerar att göra denna veckan (4-11/9):**

- Domain model
- UML (grunderna)
- User stories

---

### **Anteckningar från möte med handledare och diskussion i gruppen.**

Kan vara komplext med grafiken med RISK.

Försöka minimera grafik, gåt till RISKS rötter för att W2 bygga typ ett mindre spel med 4 lag och 6 platser.

Alternativt att man kan bygga på en simplare idé som en dagbok och sen expanderar den.

Nästa vecka ska vi börja ha en lös skiss om hur allt sitter ihop och vad som ska implementeras. Fixa en ordlista så man har gemensamt språk.

Varje vecka ska man komma med en rapport om progress.

Tre punkter i rapporten:

Vad planerar vi att göra

Vad gjorde vi

Varför skiljer de sig eller inte

Fixa det på 15-20 min.

Lägg rapporterna i en egen branch i repot.

Få igång JavaFX.

Få igång maven.

Försök undvik grafik så gott det går.

Internet? Man kan ha det i backloggen.

Objektorienterat projekt har oftast ok med det.

Dokumentation börjar nästa vecka. Tänk möte till möte är en bra uppdelning.

---

## **Möte 11/09/20**

### **Vad vi planerade att göra förra veckan (4-11/9):**

- Domain model
- UML (grunderna)
- User stories

## Vad vi gjorde förra veckan (4-11/9):

- Domain model
- UML (grunderna)
- User stories
- Trello
- Letat platser till kartan

## Varför skiljer det sig eller ej?

- Vi gjorde det vi hade planerat och lite till för att det var urskoj.

## Vad vi planerar att göra denna veckan (11-18/9):

- Bryta ned i tasks
  - Skapa första prototypen
  - Få åtminstone en task var
  - Se över vertikala och horisontella tasks
  - Numrera tasks och se över om user stories kan struktureras om. (Fixa trello)
  - Kolla upp om estimates för tasks
- 

# Möte 18/09/20

## Vad vi planerade att göra förra veckan (11-18/9):

Våra mål ändrades för att hinna med att skicka in en körbar prototyp.

**Vi siktade på att få färdigt en körbar prototyp där följande funktionalitet finns:**

- Några punkter finns på kartan.
- Två spelare ska kunna köra igenom faserna och kan endast spela på deras omgång.
- Man ska kunna röra units mellan sina spaces.
- Man ska kunna attackera andra spaces.
- Man ska kunna deploya units till sina spaces.
- Allt detta ska knytas ihop i en fxml-fil skapad i scenebuilder. Med hjälp av listeners och handlers kommer programmet kunna visa upp grundläggande visuella moment som kommer utvecklas i en senare iteration.

### 1. As a: User

**I want to: Set up the game**

**So that: I can configure the game and get started**

- 1.1 Create a Start-button

### 3. As a: Player

**I want to: Start up the game**

**So that: I can start playing and having fun**

- 3.1 Create Player.
- 3.2 Display active player

- 3.3 Create the map and add spaces.
- 3.4 Display active phase during turn

#### 4. As a: Player

**I want to: Take a turn**

**So that: I can try to win**

- 4.1 Create structure for Round and Phases

#### 5. As a: Player

**I want to: Deploy Units**

**So that: I can become more powerful**

- 5.0 View class
- 5.2 Deploy units

#### 6. As a: Player

**I want to: Attack**

**So that: I can take over spaces**

- 6.2 Make the attack
- 6.3 Create Dice
- 

### Vad vi gjorde förra veckan (11-18/9):

- Samtliga ovanstående.

### Varför skiljer det sig eller ej?

William jobbade över med koden. Vi behöver kommunicera bättre om hur mycket vi har kvar att göra. Om man känner att det inte finns tillräckligt med tid bör alla försöka pitcha in och hjälpa till.

### Vad vi planerar att göra nästa vecka (18-25/9):

#### Kodning

- Separera model och controller i Round. (Bilbao)
- **Utveckla movement, deploy och attack till fullskalig modell.**
- Nya tasks till alla. (?)

#### Grafiskt

- **Se till att alla platser är bestämda.** Ev. ta bilder på dem.
- GUI-skisser på de olika vyerna ska vara färdiga.
- Fullskalig karta (Heinz)

#### Struktur

- UML ska uppdateras. (Heinz, Mums, Drill)
- Se över strukturen (interface, factory, observer till vy...)
- Kommentera alla publika funktioner

Tester+Done

- Skriva tester till systemet för att säkerställa att alla delar funkar när vi lägger till nya saker. (Dacke)
- DoD för projektet

Om allt annat är klart

- **Börja kolla på online. Hur svårt kan det vara?**

Nästa möte:

Måndag förmiddag. (09-11:45) (21/9)

Tisdag möte (22/9)

Fredag (25/9)

---

Till nästa vecka: (Förväntningar)

MVC, ska vi ha det?

Faktorisera om i koden.

Services, (interfaces too)... se till att ha koll på objekten i projektet.

Var inte rädda för att använda andra bibliotek.

T.ex. att lagra spardata eller spela online. Då kan man använda bibliotek.

tester+grafer

---

## Möte 22/09/20

### Vad vi gjorde sen senast (18-22/9):

- En fungerande prototyp

### Vad vi planerar att göra denna veckan (18-25/9):

- Separera model och controller i Round.
- UML ska uppdateras.
- Se till att alla platser är bestämda. Ev. ta bilder på dem.
- GUI-skisser på de olika vyerna ska vara färdiga.
- Skriva tester till systemet för att säkerställa att alla delar funkar när vi lägger till nya saker.
- Nya tasks till alla.
- Utveckla movement, deploy och attack till fullskalig modell.
- Börja kolla på online. Hur svårt kan det vara?
- Se över strukturen (interface, factory, observer till vy...)
- DoD för projektet

## Varför skiljer det sig eller ej?

Veckan är inte slut ännu

## Vad vi planerar att fortsätta med denna veckan (22-25/9):

### Kodning

- **Separera model och controller i Round. (Bilbao)**
- Utveckla movement, deploy och attack till fullskalig modell. (kommer behöva flyttas upp...)

### Grafiskt

- **Se till att alla platser är bestämda.** Ev. ta bilder på dem.
- GUI-skisser på de olika vyerna ska vara färdiga. (mums)
- Fullskalig karta (Heinz) (fyrkanter imorgon)

### Struktur

- **UML ska uppdateras. (Heinz, Mums)**
- **Se över strukturen (interface, factory, observer till vy...)**

### Tester+Done

- **Skriva tester till systemet för att säkerställa att alla delar funkar när vi lägger till nya saker. (Dacke, så långt det går)**
- **DoD för projektet**

### Om allt annat är klart

- **Börja kolla på online. Hur svårt kan det vara?**

---

## Möte 25/09/20

## Vad vi planerade att göra denna veckan (18-25/9):

Denna veckan har fokus varit på att strukturera om vår fungerande modell till en lite mer genomtänkt version.

---

Vi har då åtgärdat en del av koden som var problematisk. Främst Round, men det är allmänt färre beroenden och mindre komplexitet i våra klasser nu. Klasserna är uppdelade i packages nu med.

### Kodning

- **Separera model och controller i Round.**
  - Utveckla movement, deploy och attack till fullskalig modell. (Krävs mer tid)
- 

Eftersom vi tänkte fokusera på strukturen ville vi passa på att göra lite andra saker som inte har med just kodningen att göra.

## Grafiskt

- **Se till att alla platser är bestämda.** Ev. ta bilder på dem. (Platser bestämda)
  - **GUI-skisser på de olika vyerna ska vara färdiga. (Idag)**
  - **Fullskalig karta (Idag)**
- 

Vi har gått igenom och omstrukturerat vårt projekt. UML:en ska vara komplett. Vi inväntar mer komplexitet i modellen innan vi ser över om vi behöver mönster eller andra lösningar i vårt projekt.

## Struktur

- **UML ska uppdateras.**
  - **Se över strukturen (interface, factory, observer till vy...)**
  - **Kommentera alla publika funktioner (idag)**
- 

För att försäkra oss om kvalitén i projektet har vi satt igång med tester och ordnat en DoD för alla user stories. Testerna kan utvecklas mer nu när vi har ordnat färdigt strukturen.

## Tester+DoD

- **Skriva tester till systemet för att säkerställa att alla delar funkar när vi lägger till nya saker.**
  - **DoD för projektet**
- 

## Vad vi gjorde denna veckan (18-25/9):

Allt ovan som är i fet stil.

## Varför skiljer det sig eller ej?

Vi utgick ifrån att allt kanske inte skulle bli färdigt, speciellt inte det grafiska. Vi tog oss an mer än vad vi trodde vi kunde klara av.

## Vad vi planerar att göra nästa vecka (18-25/9):

**Målet är att försöka se till att alla vyer och all funktionalitet ska finnas på plats i applikationen, men att dessa inte nödvändigtvis behöver fungera.**

## GUI

Diskutera skisserna på GUI. Vad kan man ändra? Input?

- **Vad ska vi ha för funktionalitet och i vilka vyer?**
- **Vad är realistiskt att vi kan genomföra.**
- **Försöka komma på hur vi kan koda vyerna vi tänker ha.**
- **Allt vi vill ha med måste kunna kodas på ett bra sätt.**

## Vyer

- **attackView (visuell representation av ett slag under spelets gång)**

- startView (länkmeny i början av spelet) (se till att man kan stänga av applikationen, Platform.exit())
- setUpView (setup för spelet) (**Dacke**) (Ordna så att spelarlistan vi har kan skapas från menyn)
- endView (länkmeny i slutet av spelet) (länka mellan fxml)
- pauseView (länkmeny under spelets gång) (**Mums**) (länka mellan fxml)
- gameView (vy för spelet in-game) (funktionalitet kvar som ska läggas till)

### Kodning

- **Små bokstäver på paket.**
- Gör till maven-projekt (kolla om vi kan få in en .pom fil i projektet)
- **Byt namn på View till MapView.**
- Se till att vyerna funkar att länka mellan.
- setUpView kräver mycket kod. (mycket av koden finns, men ska rättas till)
- **Flytta units är värt att kolla upp**

### Dokumentation

Sammanställa vår dokumentation i SDD. (System design document) Skisser och allmän beskrivning av hur systemet funkar.

### Övrigt

- Ordna så att applikationen kan köras utan att behöva startas i en IDE.

### Datum & Inlämningar

- Om man har tid kan man fixa med en vy i helgen
- Måndag 09:00 nästa möte
- Torsdag 13:00 Möte med handledare.
- Fredag 17:00 Inlämning av RAD + SDD+snapshot av vår kod, (basically en zip-fil) i canvas för peer review

---

## Handledning 01/10/20

Prototypen är viktig, så funkar inte den så är det en av tre. Dokumenten är mycket viktigare. Vi har RAD och SDD. Kanske får supplementera med lite snapshots.

## Att göra tills imorgon 17:00:

### GUI

- Försöka komma på hur vi kan koda vyerna vi tänker ha. Implementera deras grundläggande funktionalitet.



## Vyer

- `attackView` (visuell representation av ett slag under spelets gång)
- `startView` (länkmeny i början av spelet) (se till att man kan stänga av applikationen, `Platform.exit()`)
- `setUpView` (setup för spelet) (**Dacke**) (Ordna så att spelarlistan vi har kan skapas från menyn)
- `endView` (länkmeny i slutet av spelet) (länka mellan fxml)
- `pauseView` (länkmeny under spelets gång) (**Mums**) (länka mellan fxml)
- `gameView` (vy för spelet in-game) (funktionalitet kvar som ska läggas till)

## Kodning

- Gör till maven-projekt (kolla om vi kan få in en `.pom` fil i projektet)
- Se till att vyerna funkar att länka mellan.
- `setUpView` kräver mycket kod. (mycket av koden finns, men ska rättas till)
- Kanske försöka använda `modelDataHandler` en centraliserad modell. Används och skickas runt som i `iMat`. Static eller passa vidare. Singleton/static. Kan gå fel från fler ställen.

## Övrigt

- Ordna så att applikationen kan köras utan att behöva startas i en IDE.

## Inför inlämning

- Se till att programmet kan köras. (om något strular skriv kommentar om hur man ordnar detta)
  - Kan inte hitta chans?
  - Kanske lägga någon timme på att bygga upp projektet på nytt
  - Fel version av java, java error: release version 12 not supported
  - Hur man laddar in JUnit
- Städning av kod
  - Klasser är Stor bokstav, paket har små
  - Städa undan gammal kod som inte används
  - Ta fram en standard tillsammans för hur man skriver
  - Var konsekvent med placering av måsvinge. Gäller för if-satser med
  - Sätta spaces mellan raderna. Gå igenom tillsammans.
  - Byt namn på `modelDataHandler`. Gör det tydligare vad den gör.
- SDD
  - nästan varje user story ska man ha ett sekvensdiagram för
  - Visa hur processen skulle kunna se ut. Hur vi vill göra det.
  - Dokumentation på alla klasser. Några meningar om vad varje gör. Skriver in ovanför klassen i klassfilen. (javaDocs)
  -
- RAD

- Använd "UML:en" för domain model. Lägg till multiplicitet.
- 

## Möte 05/10/20

Vad vi gjort sen senaste mötesprotokollet finns ovan  
(Handledningen 01/10 + 25/09):

Vad vi planerar att göra denna veckan (05/10-09/10):

- **Online** - Använd socket programming i Java för att koppla upp till hostens IP
- **win condition** - gör en check i slutet av varje omgång och be modelDataHandler gå igenom alla tiles och se om någon enskild spelare äger alla tiles. När man vinner hoppar programmet till endView och uppdaterar vyn med vinnarspelarens sektionlogga och namn på spelaren
- **Deployment ska anpassa efter ägda regioner** - skapa regioner för spaces som attribut, gör en check i början av spelarens omgång, gå igenom lista med,
- **Deployment ska ge olika mängd start-units beroende på hur många tiles man fick**, får inte vara orättvist
- **Ha färre connections mellan grannar?** Hur jobbigt är det att ordna?

---

### Kodning

- Finslipa vyer (endGame, gameView, setUp)
  - **Flytta gameView-interface - Mums**
  - **Göm deployable units under attack och move**
  - **Attack imageView lägga till loggor i vs., även se till att visa vilken space som är vilken samt lost units för spaces**
  - **endGame vill uppdatera namn och logga efter vinnare**
- **Länka loggor till spelare?**
- **Flytta och lägg till nya spaces - Mums**
- **Skapa logik för attackView(William)**
- **Deployment ska anpassas efter ägda regioner**
- **Länka samman platser så man bara kan attackera grannar. Gruppera i områden. - Dacke**
- **Kanske försöka använda modelDataHandler en centraliserad modell. Används och skickas runt som i iMat. Static eller passa vidare. Singleton/static. Kan gå fel från fler ställen. Byta namn på modelDataHandler, Gör det tydligare vad den gör.**
- **Göra tydligt vem som är current player. - Heinz**
- **Lägga in loggor i projektet. - Drill**
- **Uppdatera slidern i deploy efter hur många units som är kvar. - Heinz**
- **Disable done button tills tills alla units är deployade. -Heinz**
- **byta target för attack och move mitt i turn**
- **Visa totalen vid attack - bara lägg till en label i attackView som visar respektive total och namn på spaces**

- invertera färger på spaces (attribut för sektionen?) - beroende på sektionens färg kan texten vara svart eller vit
- Start of game felaktig random - Åtgärda i initialize i ModelDataHandler

## Struktur

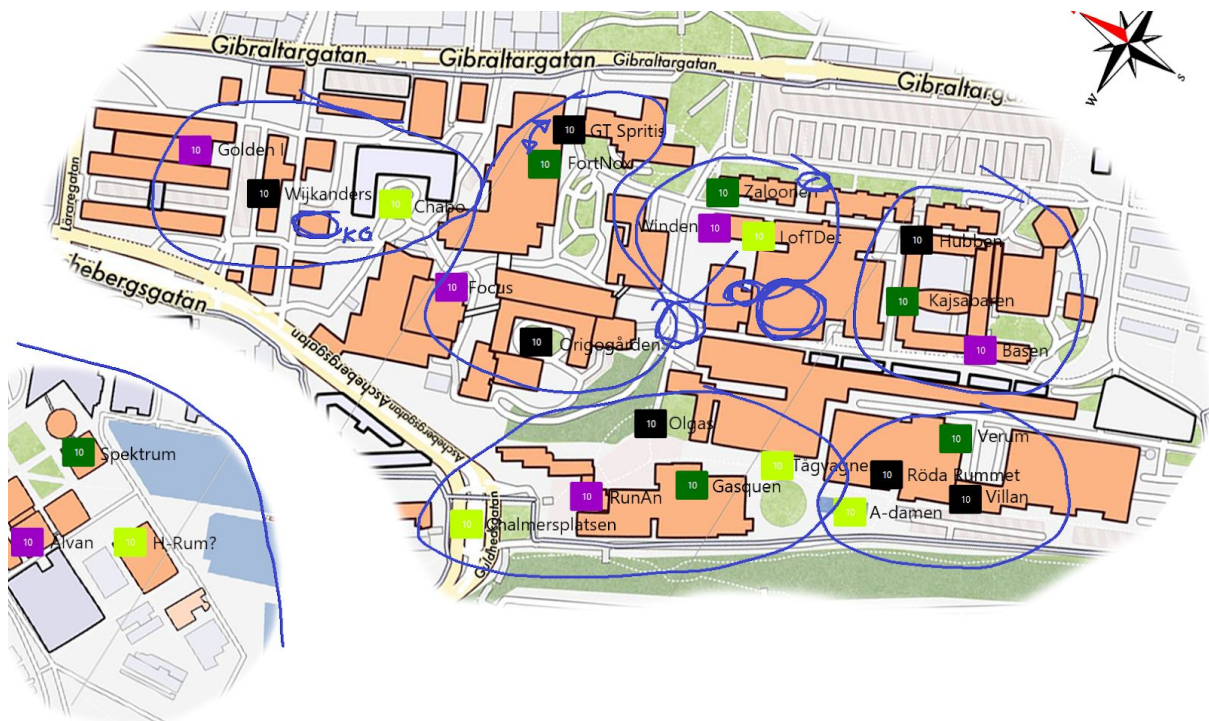
- Gör till maven-projekt (kolla om vi kan få in en .pom fil i projektet) Ordna så att applikationen kan köras utan att behöva startas i en IDE.  
<https://www.jetbrains.com/help/idea/convert-a-regular-project-into-a-maven-project.html>

## Övrigt

- Vanliga fel i vår readme
  - Chans inte hittas, testa att kлона igen
  - Fel version av java, java error: release version 12 not supported. Ändra i language settings.
  - Hur man laddar in JUnit. (pom-fil?)

## Nedprioriteras

- Lägga in bilder i attackView. Alla platser. Tanken är att varje Space har en Image.



- Byta plats på K och KfKb
- Flytta Zaloonen till längst till vänster
- KG ska läggas till hos Vasa
- Älvan heter 11:an och ägs av H och Sjö.
- Chalmers Tvärgata ska läggas till hos M-huset.
- Flytta på LofTDe
- Ordna skugga för texten

- **attackView** (visuell representation av ett slag under spelets gång)
- **startView** (länkmény i början av spelet) (se till att man kan stänga av applikationen, Platform.exit())
- **setUpView** (setup för spelet) (Dacke) (Ordna så att spelarlistan vi har kan skapas från menyn)
- **endView** (länkmény i slutet av spelet) (länka mellan fxml)
- **pauseView** (länkmény under spelets gång) (Mums) (länka mellan fxml)
- **gameView** (vy för spelet in-game) (funktionalitet kvar som ska läggas till)

#### Finslipning:

EndView  
SetUpView  
gameView

- **Gör till maven-projekt (kolla om vi kan få in en .pom fil i projektet) Ordna så att applikationen kan köras utan att behöva startas i en IDE.**
- Kanske försöka använda modelDataHandler en centraliserad modell. Används och skickas runt som i iMat. Static eller passa vidare. Singleton/static. Kan gå fel från fler ställen.
- Byta namn på modelDataHandler, Gör det tydligare vad den gör.
  - Vanliga fel i vår readme
    - Chans inte hittas, testa att klonas igen
    - Fel version av java, java error: release version 12 not supported. Ändra i language settings.
    - Hur man laddar in JUnit. (pom-fil?)

## Arbetsuppgifter 14/10/20 (arbete inför inlämning)

- **Online** - Använd socket programming i Java för att koppla upp till hostens IP
- **win condition** - gör en check i slutet av varje omgång och be modelDataHandler gå igenom alla tiles och se om någon enskild spelare äger alla tiles. När man vinner hoppar programmet till endView och uppdaterar vyn med vinnarspelarens sektionlogga och namn på spelaren
- **Deployment ska anpassa efter ägda regioner** - skapa regioner för spaces som attribut, gör en check i början av spelarens omgång, gå igenom lista med,
- **Deployment ska ge olika mängd start-units beroende på hur många tiles man har, får inte vara orättvist**
- Lägga till färg-sensitivity i setUpGame (på texten, finns en metod för detta som används i)

### Från Peer Review:

- Separera controller och view ordentligt. Mer detaljer finns i reviewen.
- Ersätta enum phase med ett state-pattern som sköter detta, ska motverka stora if-satser
- Stora if-satser svåra att underhålla, försök dela upp dem eller effektivisera dem
- Non-java class dependencies i Player och Board ska bort så att model inte är beroende av javafx. Använd strings för hexcode och url och skapa Image och Color på en annan plats
- Eventuellt kolla på om setMaximized eller setFullscreen kan ordna problemet med fullskärm. (När jag testade blev det värre då // Mums)
- Skärma av Player och Board så att de blir package-private
- Se över aliasproblem vid direkta referenser av privata variabler i publika getters (im on the case // Oscar)

### Kodning

- Finslipa vyer (endGame, gameView, setUp)
  - endGame vill uppdatera namn och logga efter vinnare
- Deployment ska anpassas efter ägda regioner
- Kanske försöka använda modelDataHandler en centraliserad modell. Används och skickas runt som i iMat. Static eller passa vidare. Singleton/static. Kan gå fel från fler ställen. Byta namn på modelDataHandler, Gör det tydligare vad den gör.

### Struktur

- Gör till maven-projekt (kolla om vi kan få in en .pom fil i projektet) Ordna så att applikationen kan köras utan att behöva startas i en IDE.  
<https://www.jetbrains.com/help/idea/convert-a-regular-project-into-a-maven-project.html>

---

Host-knapp, kan man hosta som användare av programmet.  
Måste starta ett serverprogram för att kunna spela.

Skickar Object och String.

Klienten får alla spelare och färger, kan då själv hålla koll på logiken.

Samma stil. Mellanrum mellan funktioner är rimligt. Kan vara simpelt att bara köra ctrl+skift+L för att ordna automatiskt efter

Uppdatera SDD och RAD efter current state. Försöka

Behåll single-player och visa upp den och känn på hur multiplayer hade sett ut om vi hade fått mer tid.

Behöver vi travis eller något?

---

## Arbetsuppgifter 19/10/20 (arbete inför inlämning)

- Attack slutar funka efter ett tag
  - Attack dubblar dina units
  - Move resetar inte spaces
  - Måste rensa planen mellan end games (om det finns players på, board ska vara null i början, modeldatahandler kollar av planen efter vinnare redan så kan funka)
  - Namnen i Attackvyn är lite fel (spacenames är felaktig, alvan istället för ) (inte Älvan sad)
  - onclose knapp som faktiskt stänger hela applikationen.
  - Deploy, se till att den inte är skuggad när man markerar samma igen (multiplayer)
  - Deploy units är felaktig. Alla får 12 deploys förutom första personen som får fyra
  - Flytta siffran med valda units under sliden i multiplayer
  - Stoppa onlinespelaren från att starta spelet själva
  - Ta bort start new game från endMenu?
  - Local - dra upp till 4 spelare och dra ned till 2. Fortfarande 4 när man startar spelet.
  - AttackView om man vinner på första attacken visar fel sektion på attackerad sektion
- 

- Byt namn på Board -> BoardManager
- Byt namn på ModelDataHandler -> GameManager
- Skugga bakom attackView-texten
- Ta bort WWI-bilden från scenebuilder (Chalmerslogga?)
- Kajsa och Villan har ingen bild
- Visa namn på vinnare endMenu

Färdigt

Måste göras

Omöjligt tbh

I mån av tid

Inte nödvändiga, visuellt

Börja kolla på SDD och RAD på torsdag. Så att vi kan ha en uppfattning om hur mycket som behöver göras.

---

- Gör name-label bredare beroende på namn i multiplayer, Anpassa multiplayer-namn med färg efter bakgrund på texten och playernumber i singleplayer
- **Knapparna måste funka i multiplayererna (fram och tillbaka)**
- Ordna text ovanför selectedSpace1 och 2
- Göm deployable units när det är move eller attack
- vid tryck av abort i attackview uppdateras inte spaces unitsen rätt
- vid vinst mot motståndare står det att attackerarens units är 1.
- vid online attack så byter i motståndar rutan player
- markera av andra fältet vid attack för alla online
- **Tester**
- **JavaDoc**
- **SDD**
- **RAD**
- Dela upp mapcontroller
- Kolla om någon kan få STAN att fungera
- PMD funkade, den outputen kan man analysera
- **MVC-strukturen för b.l.a. attack måste ordnas. Attack och client har ett beroende.**

- Uppdatera deployable units för alla i multiplayer
- Uppdatera slidern till max varje gång den påverkas samt uppdatera maxvärdet till så mycket du har kvar