

Evaluera Arbetsinsatser

Detta dokument är ett komplement till mötesprotokollen då det inte alltid explicit står vem som gjort vad och gäller saker som vi anser att vi gjort som sticker ut lite extra av det man gjort under projektets gång nu. Det finns såklart mycket som gjorts som inte längre finns kvar i projektet eftersom vi ändrat om struktur eller faktoriserat om som vi inte tar hänsyn till nu.

Felix:

- Jag har gjort en hel del av testerna som finns i projektet. Men tyckte framförallt att CreateTestBoard, TestBoard och TestAttackPhase blev extra bra och givande. Vi hittade också en stor bugg med hjälp av det ena testet.
- Jag har tagit alla bilder i mappen pictures.places till projektet :D, samt implementerat de och kollat så allt blev bra.
- Har kodat en del spellogik i Model men har framförallt suttit mycket med MapView och MapController för att se till att GUI både ser bra ut och fungerar som den ska. Gjort en del jobb i sceneBuilder i framförallt karta.fxml. Fixat knappar, sliders, texter och allt möjligt.
- Jag har gjort större del av StartController i SceneBuilder och en del av den ursprungliga koden
- Jag har gjort vår logga :D
- Har skrivit ganska mycket i SDD och en del i RAD.

Oscar:

- Implementerat abstraktioner i koden som IBoard, IPhase och Observer Pattern. Även Facaden som hade kunnat utvecklats mer i mån av tid.
- Omstrukturerade koden till Maven-struktur.
- Skrev de första testerna.
- Analyserade koden med PMD.
- Skrev en del av User Stories och majoriteten av de första tasks som baserades på User Stories.
- Skrivit majoriteten av JavaDoc i model paketet.
- Skrivit README.
- Skapade setUpControllern och vyn för det (minus loggorna som Vilhelm till senare) för lokala varianten av spelet.
- Skapade grann-matrisen i ChalmersBoard så att man bara kunde attackera grannar och ritade ut vilka som var grannar på kartan.
- Skapade areor och ritade ut i de på kartan.
- Skapade metoder för att få extra units från hur många spaces och areor man håller innan en deployphase.
- Testat spelet och fixat buggar allt eftersom.
- Skrivit en hel del RAD och SDD också.

Vilhelm:

- Implementation av movement-klass
- Redigering av och implementering av samtliga sektioners loggor
- Utformning av AttackView
- Lite tester
- Har överlag haft liten arbetsinsats, vilket främst beror på att jag haft Covid-19 och varit utslagen drygt 2 veckor.

Måns:

Från mitt förra projekt fick jag med mycket kunskap när det gäller fxml, java fx och scene builder. Jag tycker också att det är roligt att skissa på GUI och skapa gränssnitt så detta gick lite hand i hand. Detta ledde till att jag skapade många av vyerna vi har i spelet och var med och la till funktioner och visuellt på i stort sett alla vyer. Jag hade även en administrativ roll i gruppen.

Grafiskt gränssnitt

- FXML-filer jag skissade och skapade: userCard, StartMenu, setUpOnline, pauseMenu, lobbySelect, lobbyReady, lobbyItem och endMenu.
- FXML-filer jag arbetat på: omstrukturerade attackView, la till textfärgsinvertering och omstrukturerade karta.fxml.
- Många av funktionerna som är kopplade till listeners på fxml-knapparna.
- Var med och planerade och utvecklade en del av multiplayer-sidan av vårt projekt. Dessa innefattar LobbySelectController, MultiplayerLogoController och LobbyReadyController. Dessa arbetade jag och William tillsammans på.
- Jag har gjort CSS:en i projektet.
- En stor del av arbetet relaterat till att få in lobbies och users i flowPaner:en vi har i multiplayerdelen av projektet. Då bidrog jag med tidigare kunskap och såg till att skapa objektens klasser (lobbyItem och playerCard) och deras visuella representation i fxml-filerna.
- Invertering av färg på text. Knappar med färger byter färg på texten till svart eller vit beroende på färgen i bakgrunden.

Administrativt arbete och planering

- Mycket planering utanför mötesprotokollen som finns i vår drive. Bl.a. angående spelets balansering, skisser av gui och planering för multiplayer. Även en del om hur servern skulle fungera i applikationen i startskedet av dess utveckling. Serverplaneringen skedde främst tillsammans med William.
- Jag har stått för mycket av den administrativa delen av projektet. Skrivande av mötesprotokoll, planering och sammanfattning av arbetsuppgifter.

William:

- Server, testerna i server och Client. Har gjort allt runt implementationen kring Server och client. Förutom Observer classerna som Oscar har gjort.
- Gjort LobbyItemCreator och PlayerCard.

- Gjort majoriteten av koden i LobbyReadyController, multiplayerlogocontroller och LobbySelectController men måns har fixat fxml:erna och relaterade knappmetoder
- Gjort majoriteten av javadoc i controller package och view package.
- Gjort majoriteten av koden i AttackView och AttackController.
- Har flyttat ut mycket repetitiv kod i flera klasser till metoder t.ex. updateCurrentPlayer och updatePhase.
- Har allmänt kodat väldigt mycket i många olika klasser här och där. Vilket syns på commitsen på github.