

Mötesprotokoll 2020-09-25

Vad vi gjorde förra veckan (till 18/9):

Skapade en körbar prototyp.

Mycket av vårt arbete lades på att få ihop koden så att den funkade till handledningen.

Mer detaljerat om vad vi genomförde finns i förra veckans protokoll.

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:

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? (ska vi t.ex. ta bort surrender? Behövs graf i endView)
- 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)
- setUpView (setup för spelet)
- endView (länkmeny i slutet av spelet)
- pauseView (länkmeny under spelets gång)
- gameView (vy för spelet in-game)

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.
- 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 i canvas för peer review
