***30/3 2020***

* Arbetat med struktur
  + Gjort CRC-kort
  + Gjort databasdiagram
  + Gjort projektbeskrivning
  + Gjort regler för oss själva för projektet
  + Satt upp milstolpar för en tid framöver
  + Gjort user stories

Mycket av denna session har gått ut på att planera och strukturera projektet. Ingen kod skrevs idag utan vi tog tillfället i akt att istället arbeta med ovannämnda. Planerar att ses igen imorgon för att fortsätta arbetet. Möjligtvis att vissa koddelar börjar skrivas imorgon.

Vi planerar att fördela arbetet så att vi tilldelas olika ansvarsområden för delar av projektet.

***31/3 2020***

* Gått igenom allt skrivet material och planering
* Struktur för spelplanen
  + Ritat upp plan med index på
  + Pratat om hur vi ska flytta pjäser
    - Loopa runt en array med index
  + Bon är inte med på plan utan ska ses visuella representationer
* Börjat skapa klasser med props *(Milstolpar: 0.1)*
* Börjat strukturera upp databas *(Milstolpar 0.1)*
* Byggt alla tänkbara klasser (utan metoder)

Idag har vi gått igenom strukturen kring klasser och pratat mycket kring vad vi behöver lagra i databasen och tagit beslut kring det mesta. Vi gjorde även lokala .json filer för att hantera connectionstring till databasen.

När vi skulle mappa ut klasserna till databasen kunde vi bara hitta det i Visual Studio och inte i SSMS, vilket inte var intentionen, vi har försökt lösa detta, men inte kommit fram till någon lösning och planerar att fortsätta med det under morgondagen.

***01/4 2020***

* Löste Config problemet(genom $env:ConfigEnv=’env’)
* Gjort en metod för tärningen
  + Gjorde ett test för tärningen
* Mappat databasen
* Lagt till CRUD mot databasen

Vi har kommit ganska långt hittills på dag 3. Känns som att vi har lärt oss att strukturera mycket bättre och försöka följa det. Vilket innebär att vi har kommit ganska långt enligt oss(vi får se om detta stämmer längre in i projektet).

Lyckades göra ett test för Dice-metoden och den fungerade, men däremot när vi skulle göra ett test för AddToDb fick vi det inte att fungera. Ska försöka lösa det imorgon.

Även provat att lägga in spelare i databasen som äger fyra pjäser och som tillhör ett SessionId vilket fungerade.

***2/4 2020***

* Skapat mycket av funktionaliteten i GameEngine
  + SelectGamePiece()
  + MoveGamePiece()
  + CurrentPlayerTurn()
  + NextTurn()
  + PlayerSelect()
* Skapat funktionalitet för GameLog
* Implementerat klassen GameSquare
* Utökat funktionalitet hos GameBoard

Vi har implementerat mycket funktionalitet i våran GameEngine och även gjort en del tester för dessa metoder. Även kommit fram till hur vi kan tänkas lösa GameBoard’en med hjälp av en klass som ska hantera varje specifik ruta.

Vi snackar kring att använda WPF som visuellt ramverk istället för consollen.

Har även fixat GameLog klassen så den mappar ut en vinnare och en DateTime för det.

***3/4 2020***

* Förändrat en del av funktionaliteten i GameEngine
* Utökat props för klassen GameSquare
* Utökat funktionalitet hos GameBoard

Denna dag har det skett mycket förändringar och vi har helt slopat tänket kring en 2d array med koordinater och utgår istället ifrån en vanliga lista som håller spelplanen, med hjälp av booleans som avgör om det är startingSquare eller endSquare.

Har även implementerat en metod för att ladda in sessioner till programmet och lärt oss hur man får in alla länkade relationer.

***6/4 2020***

* Diskuterat fram och tillbaka kring ansvar hos de olika klasserna
* Ändrat funktionalitet i GameEngine

Vi har diskuterat hur vi ska hantera passandet av objekt och referenser till objekt i våra klasser. Problemet ligger i att på ett säkert sätt kunna välja enstaka objekt ur listor då vi inte hade någon riktigt bra identifierare. Tidigare så har vi förlitat oss en del på det ID som databasen tilldelat objekt som skapas, men vi har efter närmare tanke och test sett att det inte fungerar helt som vi tänkt.

Vi har då provat på idén om att hantera index istället för spelobjekt ganska så långtgående. Detta fungerade inte heller helt optimalt. I slutändan har det blivit en mellanmark istället som kanske känns mest rimlig och det är att vi fokuserar mycket mer på att validera valen i jämförelse med den objekthierarki som vi byggt upp. Om vi vill åt en spelpjäs färg så hittar vi den i spelaren som har en koppling till pjäsen. Ungefär på ett sådant sätt.

***7/4 2020***

* Lagt till metoder i GameEngine
* Gjort en del nya test utifrån de nya metoderna
* Städat upp och kastat en hel del test
* Börjat med det visuella i WPF:en
* Gjort en dictonary av våran spelplan(GameBoard) och lagt den i LudoGameWPF
  + Fungerar som en lookup-table mellan våran 1D och 2D representation av spelbrädet.
  + Lyckades även skriva ut alla index på spelplanen(i alla knappar)

Stora utmaningar i att översätta vår game engines functionalitet och vår game boards representation till något som fungerar i WPF. Framsteg har dock gjorts och vi har en enkel metod för att uppdatera våra visuella element i WPF med content som ska representera gameboardets “state” så att säga.

Även arbetat vidare på att implementera den funktionalitet som behövs föra att kunna spela en runda Ludo.

På grund av tidsbrist har beslut tagits att dela upp gruppen i två som ändå kommunicerar regelbundet. En grupp fokuserar på Backend (Game Engine) och en grupp på Frontend (WPF och visuella representationer).

***8/4 2020***

* Förbättrat logiken i metoder
* Fått till ett spelbräde som kan flytta pjäser

Vi delade upp oss och ena halvan med WPF och andra halvan med logiken.

Det har varit väldigt struligt att få till saker, vilket fick oss att till slut slopa WPF och övergå till Console igen.

***9/4 2020***

* Fortsatt arbete med att visa projektet i konsollmiljö
* Har skapat klasser för att visa menyer och uppdatera spelbrädet
* Projektet kan spara och hämta och ta bort en session ur databasen

Slopat WPF projektet helt för tillfället och strukturerat om frontend logiken så att WPF projektet inte längre har någon påverkan på projektet som helhet. Ännu inte borttaget men kommer att rensas. Menyer och uppdatering fungerar rudimentärt. Viss spellogik ska adderas och rensande av onödig kod.

***10/4 2020***