

# # Meeting Agenda

Group Name: GymApplicationIT

Group Number: 22

Date: 18 september 2018

Participants: Erik Bock, Augustas Eidikis, Daniel Olsson, Marcus Svensson, Alexander Simola

## ## Objectives

- Diskutera vad som ska göras härnäst
- Diskutera skisserna. Vad är bra? Vad är mindre bra?
- Göra ett beslut om vad för utvecklingsverktyg som ska användas.
- Diskutera hur vi ska dela upp user stories i tasks.
- Diskutera vilka tasks som ska påbörjas.

## ## Reports

Första iterationens User Stories och domänmodell är färdiga. Skisserna är nästan helt färdiga, dock så finns det fortfarande några delar som måste diskuteras under dagens möte.

Vi har även finslipat vår powerpoint till seminariet, och skapat ett manus samt ledtrådar.

## ## Discussion items

Denna vecka bör allt som rör skisserna vara färdigt. Det kommer fortfarande vara öppet för förändringar, men vi vill ha en bra bas att utgå från när det grafiska gränssnittet ska skapas.

Att få in User Stories, domänmodellen och skisserna i RAD bör också ses som en prioritet, så att dokumentet börjar likna det som de ska vara i slutändan.

Skisserna i sin helhet kan anses vara färdiga. Det finns några inre vyer som saknas, men dessa kommer färdigställas innan nästa möte. Gruppen anser att skisserna är en bra grund att utgå från, och har inte några större problem med hur det ser ut för nuvarande. Om det i framtiden framkommer att det finns något som inte kommer fungera med designen så kommer det att diskuteras då, eftersom att det är svårt att avgöra det just nu.

Vad gäller utvecklingsverktyg så kommer Gradle, Travis, IntelliJ, Layout Editor, JUnit, Trello, Git och Firebase att användas.

- Gradle väljs framför Maven då vår handledare rekommenderade det, och gruppen anser att Gradle är lättare och tydligare att använda än Maven.
- Travis används eftersom att det rekommenderades av kursen och är ett krav för projektet. Det är också lättare att använda än de liknande verktyg som finns.
- IntelliJ används då detta är IDE:n som gruppen är mest bekväm med. Det andra alternativet hade varit Android Studio, men då det finns en sdk i IntelliJ som ger all Android Studio funktionalitet så känns IntelliJ som bästa alternativet.

- Layout Editor ingår i Android Studio sdk:n för IntelliJ, och är anpassad för utveckling till mobiler. Scene builder hade varit det andra alternativet, då gruppen är mer erfaren med det.
- JUnit kommer användas då även detta är rekommenderat av kursen och är ett krav för projektet. Gruppen har även lite erfarenhet med JUnit från tidigare programmeringskurser, vilket vi också tänker dra nytta av.
- Trello kommer användas då vi i gruppen ansåg att det var ett väldigt bra sätt att lägga upp hanteringen av projektets backlog.
- Git kommer användas då detta var ett krav i kursen och det är ovanligt att inte använda sig av det. Det är även den versionshantering som gruppen är mest erfaren av.
- Firebase kommer att användas om en databas implementeras. Firebase är bra då vi slipper ha en egen server, utan data sparas istället på Googles servrar.

Vår första sprint ska påbörjas och vi ska besluta om vad som ska ingå i denna genom att jämföra vår "group velocity" med "estimates" för User stories. Vi kommer att sätta våra group velocity till ett rimligt värde efter att våra User Stories är uppdelade i tasks och deras estimates är satta. User Stories kommer väljas till första sprinten och, efter detta kan tasks fördelas i undergrupper och kodning kan påbörjas.

## ## Outcomes and assignments

Vi ska gå igenom våra user stories gemensamt och dela upp de i rimliga tasks.

Vi ska färdigställa de vyer som saknas i skisserna.

Vi kommer använda Gradle, Travis, IntelliJ, Layout Editor, JUnit, Trello, Git och Firebase.

Vi ska inleda den första sprinten denna veckan.

Marcus: Färdigställa de skisser som saknas på egen hand innan nästa möte.

Erik: Maila Alex om latex koden till RAD.

Alexander och Daniel: Korrekturläs denna mötesagenda.

Augustas: Lägga in User Stories i Trello.

Alla:

- Förbereda oss inför seminariet.
- Skapa RAD och lägg in de delar (User Stories, Domänmodell, skisser) som behövs.
- Dela upp User Stories i tasks och bestäm deras estimate samt prio.
- Bestämma gruppens velocity.
- Bestämma vilka User Stories som ska ingå i första sprinten.
- Påbörja kodning.

## ## Wrap up

Att ta upp nästa möte:

- Längd på sprints

Nästa Möte: Fredag 21/9 08:00