

## Scrum schema

### Checklist

"Namn": "Vad man gjort tills idag" - "vad man ska göra till nästa gång" - "vad som står i vägen"

-----

19 sep 2012

11.30-11.50

Möte med handledare. Uppföljning av projektet, för att komma igång.

12.00 checklist

Tommy: Har läst på och experimenterat motionEvent - skall fortsätta med det tills nästa gång - mitt egna okunskap

Andreas: Utvecklat en bit på spelfysiken och spelmotorn - skriva tester de tidigare nämnda saker - har ingen graphics

Morgan: satt mig in i android och opengl - gamegraphics men i canvas - okunskap i canvas

Cristian: läsa på om GUI-klasser i android för startmeny - fortsätta det till nästa gång - okunskap

-----

20 sep 2012

17.00 scrum meeting

Ett försök till att slå ihop graphics, physics & userinput.

21.00 Checklist

Tommy: fixat userinput - implementera det till dagens test - okunskap

Andreas: skrivit tester och fixat lite buggar i gameEngine - fortsätta med gameEngine - inget just nu

Morgan: graphics - fortsätta med graphics - okunskap

Cristian: Kollat på GUI - skapa GUI som vi kommit överens om - okunskap

-----

2012-09-23

13.00 scrum meeting

Prövar spelet genom "practice mode"

14.00 checklist

Andreas: Fortsatt med physics - förbereda för multiplayer - ingenting just nu

Morgan: Ändrat i graphics (gameview) - läsa på om bluetooth - ingenting just nu

Tommy: Ej närvarande

Cristian: Fortsatt med GUI - försöka bli klar med GUI - andra kursen jag läser parallellt

-----

2012-09-26

11.30

Scrum möte med handledare, klart till nästa gång:

- UML
- Definition av klar
- Krav
- Sprintplanering

13.00

Pratat om vad som måste göras. Framförallt dokumentation (UML, sprint planning, user stories & krav)

14.00 checklist

Andreas: läst på om bluetooth - UML- om resterande utvecklare ändrar sina klasser

Morgan: läst på om opengl och bluetooth - user stories - inget

Tommy: fixat i userinput - fixa till userinput - eclipse som krånglar

Cristian: skrivit GUI efter user stories och sprint planning- ändra till det nya user stories - ändrad user stories

-----

2012-09-30

14.30

Sammanställer UML, definition av klar, krav & sprintplanering

-----

2012-10-01

10.30

Dela upp arbetet i productplanning del 3 (multiplayer).

12.00

Andreas: "klar" med UML - kolla hur man lägger upp en server och klienter - inget just nu

Morgan: klar med user stories för productplanning - kolla på protocol till server och klient - inget just nu

Tommy: ändringar på userinput och testat appen på sina android mobiler - har hand om tester på multiplayer så ska kolla på de testerna - inget just nu

Cristian: skrivit start menu - går in på multiplayer UI - att vi ändrar på utseendet

-----