

# # Meeting Agenda

**Group:** Mystery Inc. / Grupp 3

**Date:** 24/10/19

**Chair:** Alla

**Participants:** Jonathan Carbol, Jennifer Krogh, Emma Pettersson, Adam Rohdell, Antonia Welzel

## ## Objectives (5 min)

- Diskutera slutinlämningen av koden för imorgon; det som har högst prioritet (merge, tester) och vad man kanske hinner (GSon)
- Skriva färdig idag sista på dokumenten, göra färdig och dela upp presentationen inför måndag samt övnings-presentera den en gång den

## ## Reports (15 min) from previous meeting

- **Adam** uppdaterat Designmodellen, jobbat med Enemy rörelsen och fixat GameLoop och GameController, samt bugfixing och merge:at flera branch:er.
- **Antonia** har gjort domänmodellen och ändrad i Food och FoodController för att GameLoop:en och speluppdateringar ska funkar, men inte säkert än att det för det.
- **Emma** städat kod, jobbat på presentationen och fyllt på i dokumenten.
- **Jennifer** har städat upp i koden, fixat fel med highScoreController och kollat igenom dokumenten.
- **Jonathan** har jobbat färdig med Player, Enemy och deras Controller klasser för att få det sista att funka och gjort merge:at sin branch.

## ## Discussion items (35 min)

### Det sista som måste göras:

- Dokumenten ska skrivas helt klart
  - det ska kollas att allt är konsistent med koden och designmodellen. User Stories måste gås igenom en gång till för att se till att alla står på rätt plats.
  - alla bilder på Domän- och Designmodellen måste sättas in i dokumenten
- Komma på frågor vi ska ställa till den andra gruppen
- Slutliga kodningen
  - merge:a alla (färdiga) branch:er

- implementerar kritik från PeerReview:n, vilket blir en implementation av fler abstraktioner, som för Map. Jonathan sitter med detta nu.
  - sista kodstädningen (Städa upp dålig kod och kommentarer)
  - lägga till sista JavaDoc kommentarer
  - försöka jobba med och implementera Gson
- 
- Tester har påbörjats och måste eventuell kompletteras med ett par tester till och anpassas efter merge:en, Adam sitter med det nu.

#### Presentation:

- Uppdelning:
  1. Introduktion
  2. Demo - kommer att gå efter User Stories som har delats upp bland gruppmedlemmarna
  3. Allmänna Systemarkitektur
    - 3.1. Lite om LITEngine
  4. Domänmodellen
  5. Implementerade Design Mönster
  6. Designprinciper
  7. Controller
  8. View
  9. Model
  10. Datahantering
  11. Resurser
  12. Tester
  13. Framtida utvecklingsmöjligheter

## **## Outcomes and assignments (5 min)**

- Koden ska göras färdig och fungerar, vilket gruppen gör idag och evtl imorgon tillsammans
- Varje person ska själv se till att man vet vad man ska säga under presentation, men det är tänkt att gruppen gå igenom presentationen tillsammans en gång för att öva

## **## Wrap up**

Gruppen träffas nästa gång måndag 28/10 kl. 08.00 för att presentera projektet.