Notater/Oppsumering av kundemøte 02/04-19

Av: Eirik

Våre spørsmål:

- Småregler(regler som ikke påvirker funksjonalitet I stor grad, eller som ikke brukes mye) kontra fullføre MVP eller annen funksjonalitet?

- Ikke så viktig

- Velg fornuftig løsning

- Hvis “småregler” krever mye å implementere; skriv kommentar på hvorfor det velges vekk, erstatt med en ny regel som “gjør spillet spillelig”.

- Velge gjennopprettningspunkt ved destruksjon (og ved tilfellet da flere har sammen backup og destrueres I løpet av samme runde) kontra nye features?

- Se Småregler.

- Option-cards I MVP? Alle 27? Mulig bare noen av dem?

- Går greit ann å levere ett “fungerende spill” uten option-cards.

- Skriv kommentarer på valg.

- Kan ha noen.

- Prioritering av MVP-krav? MVP-krav om å plassere flagg selv?

- MVP-krav om å plassere flagg selv er bare ut fra hvordan Siv har spilt spillet. Det er slik de gjør for å ikke gå lei. Mulig det fjernes, kommer en oppdatering.

- Klassediagram til oblig5? Intellij/tegne selv?

- Viktig å vise forståelse.

- Kan gjerne tegne selv. (Og/eller bruke intellij-diagram som “base”)

- Ta med viktige klasser på diagrammet. Skriv gjerne kommentarer på hva en har utelokket/ tatt med.

- Krav om JUnit tester til libGDX?

- Testing er vårt ansvar.

- Mest mulig bør være testet.

- Mest mulig bør være automatiske tester.

- Testing skal gi trygghet på fravær av bugs.

- Ikke krav om JUnit til libGDX, men hadde vært bra på våre egne vegne.

- Å kode for multiplayer over nettverk er nytt for oss, noen tips?

- Skal ikke være så vanskelig. Siv klarer det på en liten kveld med koding.

- Vi skal få en oppdatering på noen dependencies for enklere koding.

- Finnes greie løsninger

- Mange problemer og muligheter i sammenheng med multiplayer? Hva er viktig? Hva er ikke viktig?

- Det skal fungere. Finn gode løsninger for problemer.

- Vanlige problemer skal ha en løsning. F.eks hva skjer hvis en går tom for batteri? Automatisk kastet ut av spillet?

- Tips/god løsning: La den første som åpner være master/host. Når en åpner søker en og om en ikke finner en annen master lager en en selv.

- Noen ekstra funksjoner som er implisitt ved multiplayer?

- Nedtelling: Kan være greit, ved mange spillere kan det ta lang tid. Se spilleregler.

- Pauseknapp: Meh

- Informasjon om andre spillere(Hp, skadepoeng, skal de gjøre power-down neste runde?)

- Hadde vært jækli kult om me fikk med.

Andres spørsmål som kan være informative:

- Skal det være bare 5 move3-kort?

- “Kortstokken” har et gitt antall unike kort av forskjellige kategorier med forskjellig prioriteringer. Slik er det av en grunn. Det skal ikke være “tilfeldig”(som i faktisk helt tilfeldig) hva kort en får.

- Hva kommer på eksamen?

- Det som har vært på forelesninger.

- Det kommer en oppsummeringsforelesning som går gjennom ting som er relevant for eksamen.

- Siv lagde forrige konte-eksamen, men har lyst å gjøre det på en litt ny/egen måte?

- Tidligere eksamner skal gis ut.

- Krav om mulige antall spillere?

- Spillet “skal” kunne ha 8 spillere.

- 8 spillere er mange, greit med 6 og.

- Hvis færre enn 8 mulige spillere, skriv en kommentar på hvorfor.

Kommentarer fra Siv:

Få noen andre til å teste.

5 stykker som tester finner ca. 80% av bugs.

Lag tester som utfordrer spillet.

- Mye bedre for å finne bugs.