Referat 31.01.2020

- lesete gjennom oppgaven

- planlagt møte neste uke mandag/tirsdag

- Vi trenger teamlead, andre roller?

* Teamlead -> Andreas
  + Ble teamlead fordi ingen andre meldte seg, og fordi vi trenger(?)
  + Oppgaver, få det i gang.
  + Sørge for innleveringsfrister blir nådd
* Kundekontakt -> Heine
  + Tar kontakt med kunden om det skulle være behov
* Utvikler -> Vebjørn
  + Skriver kode
  + Kan ta på seg mer ansvar om det skulle være behov.
* Utvikler/Grafikk designer -> Otso
  + Skriver Kode
  + Kan ta på seg mer ansvar om det skulle være behov.
  + Kan designe enkle ting

- Spør gruppeleder om hvilke roller vi trenger.

- Alle har ikke facebook bruker, så alle må laste ned slack appen

- Heine satte opp Project Board

**Ferdig med del oppgave 1**

Oppgave 2

● En kort beskrivelse av det overordnede målet for applikasjonen

* Det overordnede målet er at vi har roboter i et «produksjonslokale» som blir programmert ved bruk av kort. Kortene skal kunne si hvilke veier roboten skal gå. Roboten skal gjennom flagpunkter, og må gjennom gitt antall(3) flagpunkter for å vinne. Roboten skal kunne ta skade og kunne dø og bli gjenopplivet 3 ganger. Det skal også være mulig å spille dette spillet på flere maskiner.

● En liste over krav til systemet basert på høynivåkravene gjennomgått i forelesning.

* Spillebrett
* Roboter som kan plassers på bordet
* Muligheten til vinne
* Kunne ta skade, på deg og på andre
* Roboten skal kunne miste alle liv og dø
* Et GUI som er funksjonelt for spillet
* Velge kort fra en kortstokk
* Programmere kort
* Nye kort hver runde
* Et gamplay system som er runde basert
* Flag på brettet
* Register at robot har vært innom flagg
* Vegger og hindringer
* Rollebanen
* Roboten skal kunne skyte laser

● En prioritert liste over hvilke krav dere vil ha med i første iterasjon (altså frem til levering av denne oppgaven).

- Functional gameboard

- Capable of placing tokens onto gameboard

- Base level graphics (edited)

Oppgave 3

Tenke over prosjektmetodikk hjemme til neste møte

Prøve at alle gjør ca. like store oppgaver og ting føles rettferdig

Avtale møter over slack og at vi har appen slik at vi kan nå hverandre lettere.

Dynamisk med arbeidsmengde og at vi har en klar agenda

Hvis noen gjør veldig mye til en innlevering, bør den personen få mindre arbeid til neste innlevering.

Bruker kun git til deling og oppbevaring

Lage en klar plan på Project borden på GitHub.

Lære git

Lære om spill motor