

Hadde gjennomgang av vurdering av forrige innlevering. Enighet om at vi må skrive flere referat, jobbe med å dokumentere kriterier til programmet og skrive bedre brukerhistorier. Dokumentere, dokumentere og dokumentere.

Har kommet fram til en fremdriftsplan for hvordan vi ønsker produktet skal fortsette å utvikles. Fremgangsmåten blir å skrive ordentlige brukerhistorier, arbeidskrav og arbeidsoppgaver før vi begynner å implementere kravene.

Målet fram til neste innlevering:

- Lage et fullt fungerende brett der spiller kan velge kort i valgfri rekkefølge, og når en trykker ready så vil roboto gjøre valgte handlinger i den valgte rekkefølgen og interagere med brettet henholdsvis.
- Utfordring: La hver handling vare så lenge at alle handlinger er synlige for spillere.

Prioriteringsrekkefølge for å nå neste mål:

- Lage alle board objects (og gi de fungerende funksjonalitet)
- Lage en UI i spillet der spiller ser kortene sine, en klar knapp, damage tokens, life tokens og en power-down knapp.
- Lage en skjerm som holder både brett og spillerens UI
- Gjøre det mulig å merke og ikke-merke kort
- Gjøre det mulig å trykke ready når alle kort en vil/må velge er valgt.
- Spillet skal løse alle valgte handlinger slik at roboten gjør de valgte handlingene i valgt rekkefølge.

Alle har et felles ønske om å gjennomføre denne planen, og vi er veldig positive til at det er gjennomførbart.

Framtidige arbeidsoppgaver:

Tord - Lage alle typer IBoardObjects slik at brettet kan initialiseres komplett. Trenger ikke funksjonalitet.

Kristoffer - Lage "skjermen" der brettet og UI skal holdes med fokus på at det kan holde alt selv om det er lite eller stort brett. I tillegg skal brettet initialiseres med alle objects i layers.

Erik - Lage game logic når alle kortene er valgt og spiller har trykt klar knappen slik at roboten gjennomfører valgte handlinger.

Mads - Lage funksjonalitet for å kunne merke/ikke-merke kortene og velge ready knappen når nok kort er valgt.

Elias - Begynne arbeid med kortstokk, og at tilfeldige kort kan bli delt hver runde.

Eventuelt: Lage ferdig funksjonalitet på alle IBoardObjects slik at game er good. Lage en hovedmeny.