

Referat gruppemøte 27.2

- Først gikk vi igjennom hva alle gruppe medlemmene hadde holdt på med siden forrige møte, hva vi hadde fått gjort og hvordan det hadde gått.
 - Kristoffer - Laget bilde av brett og initialiserer et ferdig brett med en tekstfil og en factory. Har laget en klasse der statiske verdier som skal brukes overalt i prosjektet lagres.
 - Erik -
 - Mads - Lagt til visning av kort og gjort det mulig å velge kort ved å trykke på dem
 - Tord - fått lagt til mockito for testing av mock objekter, skrevet i oblig2 om prosjekt og prosjektstrukturen
 - Elias

Så planlagte vi hva som måtte inn til denne oppgaven, og diskuterte de ulike punktene under deloppgavene.

Vi gjorde litt parprogrammering som vi tidligere følte ikke var en brukbar strategi. Det viste seg at det hjelper veldig når en skal løse en feil i koden å ha en person å snakke igjennom koden med for å spotte dumme feil.

Resten av møte gikk for det meste til å fylle ut svar til obligen og fjerne unødvendig kode som ikke brukes lenger.

Helt til slutt hadde vi en kjapp gjennomgang av hvilke krav vi vil fokusere på framover. Det vi kom fram til vi skulle prioritere var:

- Walls
- Flag (Win condition)
- Main Menu
- Damage Tokens / Life
- Laser
- Level Select

Alle er veldig fornøyde med resultatene så langt og er veldig motiverte for arbeidet framover.