Referat gruppemøte fredag 31.01

Gruppen har allerede komt fram til gruppenavn fra forrige gruppetime.

Sammen brainstormet vi ulike roller som kan passe bra å ha på teamet:

Team leader, kunderansvarlig, logikkansvarlig, frontend-ansvaralig, dokumentasjon-ansvarlig, testing/QA-ansvarlig, input-ansvarlig, design-ansvarlig, ansvarlig i tillegg til en LAN «forsker» som skal samle informasjon om hvordan vi skal gjennomføre flerspilleraspektet av spillet.

Tanken bak rollene var å skape en løs idé om hvilke felter hver enkelt var mest interessert i å arbeide som og fordele ut overordna ansvar i de ulike delene av programutviklingen.

Vi ble også enige om at selv om det ble det delt ut ulike ansvar, så må fortsatt hver enkelt skrive kode, dokumentere og lage tester uansett hva de holder på med. Det er det generelle arbeidet, og rollene er bare for å vite hvordan en ønsker å fordele det.

Laget ble også enige om å bruke Trello for å holde styr på oppgavene som må gjøres, og få oversikt over hvem som gjør hva. Avgjørelsen kom av at vi følte oss mer komfortable med det en Github Issues, ettersom flere av oss har tidligere erfaring med Trello. Flittig bruk av Slack var også en enighet for å informere hverandre om Trello oppdateringer, endring av funksjonalitet osv.

Vi hadde en felles gjennomgang av hvordan en puller/commiter/pusher med Git i IntelliJ, ettersom alle på teamet bruker det. I tillegg ble vi enige om struktur på klasser. Altså hvor vi skriver variabler, constructor, public og private methods.

Så langt er vi enige om at å møte en gang i uken passer oss godt, men viser det seg at vi ikke gjennomfører arbeidsoppgaver fort nok eller kommunikasjonen er for dårlig så skal vi øke det til to.

Til slutt begynte vi så vidt på å planlegge brettets struktur, og gjorde litt live-koding sammen for å bli enige om startpunktet. Alle er enige at et solid utgangspunkt vil gjøre framtidig arbeid mye lettere for oss.

Positive notat:

* Alle er veldig engasjerte og gira på å gjennomføre prosjektet der vi lager et fungerende spill!
* Tonen er god, alle bidrar og viser sterk samarbeidsevne.
* Vi har idéer om hvordan vi skal løse fremtidige utfordringer som er positivt for sustainabilitien til det skriver.

Negative notat:

* Vanskelig å sette konkrete mål, forventninger og arbeidsoppgaver siden vi er i oppstartsfasen, noe som sikkert blir lettere når vi har komt ordentlig i gang med kodingen.