Referat - Gruppemøte

Sted: Zoom møte

Dato: 8. februar 2021

Starttid på første sak: kl. 15:30

Referent: Sigurd Johnsen Setså

Tilstede:

* Heming
* Sigurd
* Julian
* Anders

Sak I: Intern kommunikasjon

Kontaktinformasjon:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Navn** | **Lagrolle** | **Telefonnummer** | **E-post** |
| Sigurd | Teamleader | 46809385 | sigurdsets@gmail.com |
| Heming | Arkitekt | 90898953 | heming.hanevik@gmail.com |
| Julian | Arkitekt | 99250615 | julian.s.magnussen@gmail.com |
| Anders | Kodekvalitet | 95483322 | jakeowens@protonmail.com |
| Sebastian | Nettverksansvarlig | 92653403 | sebastian.kvamme@gmail.com |

Discord som hoved-kommunikasjon med telefon i nød eller når det er kritisk å få tak i noen.

Være flinke på å oppdatere project-board.

Sak II: Prosess

Vi ble enige om å bruke Kanban-metoden for å strukturere prosessen. Vi var alle enige om at det var en lettere måte å få gjort arbeidet på.

Daglig møte med voice eller «Online-tid».

Sak III: Oversikt over produkt

Vi ble enige om å bruke Kanban-metoden for å strukturere prosessen. Vi var alle enige om at det var en lettere måte å få gjort arbeidet på.

Daglig møte med voice eller «Online-tid».

Spesifikasjon av forventet produkt:

* Vi ønsker å lage en digital versjon av brettspillet RoboRally (eldre versjon) som kan spilles sammen på flere enheter.

1. **Som spiller ønsker jeg å se spillebrettet for å kunne spille spillet.**

Akseptansekritere:

* Vise et komplett brett.

Arbeidsoppgaver:

* Lage GUI.

1. **som spiller ønsker jeg å se hvor roboten min er på brettet for å kunne vite hvor brikken er.**

Akseptansekritere:

* Vise spillerens robot på spillebrettet.

Arbeidsoppgaver:

* Opprette grafikk for spiller.

1. **som utvikler ønsker jeg å kunne flytte posisjonen til en brikke for å kunne teste «victory-condition».**

Akseptansekritere:

* Robot beveger seg i relasjon til input fra tastatur.

Arbeidsoppgaver:

* Implementere input funksjon fra spiller.

1. **som spiller ønsker jeg å kunne flytte brikken min til flagget for å kunne vinne spillet.**

Akseptansekritere:

* Brikken og flagget kan okkupere samme felt på spillebrettet.
* Spilleren kan flytte på brikken sin.
* Det må være et flagg på brettet.
* Spiller får vite at de har vunnet dersom de flytter brikken sin gjennom alle flaggene på brettet i riktig rekkefølge.

Arbeidsoppgaver:

* Displaye flagg.
* Implementere kode for «win-condition».
* Implementere funksjonalitet for å sjekke posisjon til spiller.
* Feilhåndtering av «win-condition».

1. **Som spiller ønsker jeg å spille spillet med andre over internett.**

Akseptansekritere:

* Flere kan spille samtidig over internett.

Arbeidsoppgaver:

* Implementere multiplayer.

1. **Som spiller ønsker jeg å få utdelt kort for å vite hvilken kort jeg har.**

Akseptansekritere:

* Spiller får utdelt kort.
* Kort vises for spiller.
* Kortene må vise informasjon om hvordan roboten skal flyttes.

Arbeidsoppgaver:

* Implementere funksjonalitet for å gi spiller kort.
* Displaye kort.

1. **Som spiller ønsker jeg å velge kort fra de jeg fikk utdelt til å programmere roboten for å kunne bevege roboten.**

Akseptansekritere:

* Kortene må kunnes plasseres i en gitt rekkefølge for å programmere roboten.
* Spilleren skal kunne velge opp til 5 kort.

Arbeidsoppgaver:

* Implementere kort.
* Implementere køsystem.