Møtereferat 6 (05/03/21)

Personer til stede: Markus, Emil, Andreas, Daniel, Terje

***Skriv i RØDT om du legger til noe etter original.***

# Hva vi ønsker å ta opp:

~~Oblig: Markus og Emil~~

Skrive pom.xml Terje og Andreas (mislykkes med junit 5 og kjørbar JAR)

~~Skrive Readme (Daniel)~~

Hvordan vi ligger an i spill-logikk og server

~~Retrospektiv~~

~~Fjerne 112 skeleton app~~

~~Lage manuelle tester når man starter programmet~~

~~Readme på oppdateres før levering~~

~~Mangler noe i spesifikasjoner (Deloppgaver)~~

Planlegge noe sosialt (ute i frisk luft osv)

# Oppsummering

# Retrospektiv:

Emil: Jobbet mye med Markus med server. Får ikke server med på oblig fordi vi mangler viktige deler av spill-logikk. Vanskeligere å kommunisere over IP adresse med tanke på forwarding osv.

Markus: Syntes det gikk ganske bra, men forventet ikke at server stuff var så avansert. Syntes også det var vanskelig å forstå/endre andre sin kode.

Andreas: Syntes det har gått bra. Har jobbet med kortstokk klassen. Tatt mye tid og har

problemer med testing. Tester passerer men det funker ikke i spillet.

Daniel: Syntes det har blitt så mye kode at det er rotete! Mere jobb med å refaktorere. Det har vist seg at det ikke er like lett å ikke blande seg inn i andres kode som jeg trodde.

Terje: Jeg syntes jeg har vært lat. Syntes også det er vanskelig å finne passende oppgaver. Lærerikt å se på streamen til Daniel.

**Oppsummert:** Server, Cards og Game jobbet med. Mer refaktorering.

# Vedtak (Hva vi har bestemt):

**Handling bestemt:**

**Mål:**

Finne bedre måter å teste server-funksjonalitet.

Fikse kort-styring