

Meeting Agenda

Group: Gausten

Date: 2020-09-08

Chair: Karl Gunnarsson

Participants: Karl Gunnarsson, Erik Berg, David Andreasson, Jakob Henriksson, Jakob Ristner

Objectives

-Dagens mål är att arbeta fram ett första utkast på domänmodell.

Reports from previous meeting

-Pratat igenom vår idé med handledare samt tagit bort IDE och Out i git-repot.

Discussion items

- Diskussion kring domänmodell: Diskuterades vilka klasser som tillhör Modell, View, Controller och applikation.

Vidare diskuterades det kring vad som ska tillhöra player-klassen och character klassen. Diskussionen ebade vidare om vi en behöver ha flera character klasser.

Grundtanken var att en Player håller i Character som sedan håller i ett Inventory som håller i Items. Här tänktes det då att vi då enkelt skulle kunna utöka med fler än de 4:a första karaktärerna vi ska implementera.

Men då det ända som kommer skilja från de olika karaktärerna är deras stats, dvs ren data så bestämde vi oss för att en ända character klas.

Istället skulle vi kunna använda en factory för att skapa de olika spelarna, dvs när playern väljer en karaktär så skapas det objektet.

Invetory skulle kunna kopplas ihop med playerklassen eftersom inventory och items är samma för alla.

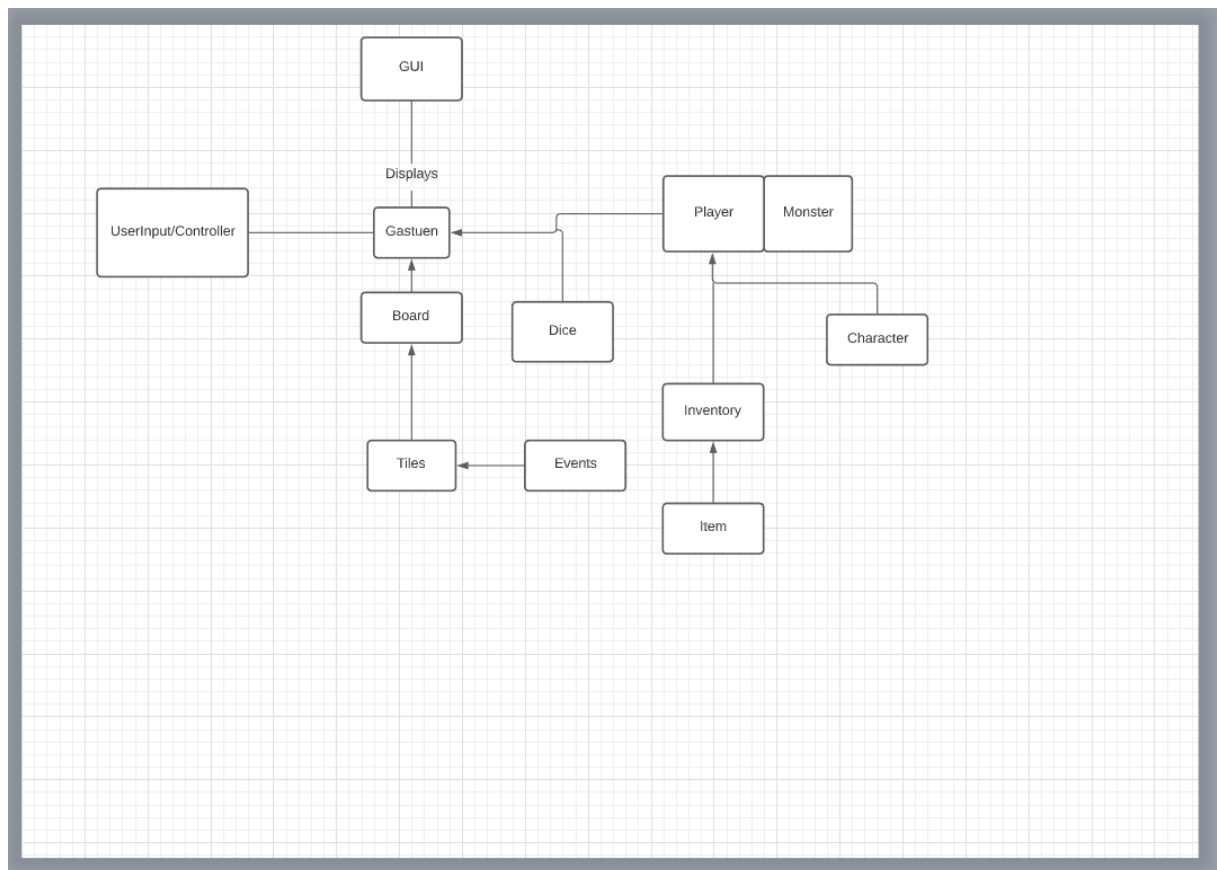
Det funderades på hur den övergripande applikationsklassen skulle passa ihop med resten av domänmodellen. Vi funderade och diskuterade även hur monsterklassen ska fungera när haunten slår in.

Outcomes and assignments

Det bestämdes att Modell, View och Controller ska knytas an till den övergripande klassen Gastuen. Sedan då att brädes håller i tiles som sedan håller i events.

I diskussionen kring hur vi ska hantera character och player tänker vi just nu att playern istället håller i ett inventory med items och även i character som skapas genom en factory.

Nedan finns en bild på det första utkastet av domänmodellen.



Wrap up

- Nästa möte ska vi diskutera DoD samt skapa User stories.

- Tid: 15.15, Plats: Discord