

# Saksliste

# Bruk av Slack, Trello og Git

- Last ned app!
- Diskutere hvordan vi skal snakke i Slack!
- Utforming av Git-repo

# Utpeke leder og nestleder

Og kanskje dele opp i lag og ha en leder for hvert lag

Svare på spørsmål om  
organisering av oblig 3

# Oppgaver

- **Gå nøye gjennom** spillene vi har valgt (Les spillmanualene!!!)
- **Design arkitekturen** for valgt spill og dokumentere denne ved hjelp av UML
- Lag en **domenemodell**, **brukerkravspesifikasjon**, **bruksmønsterdiagram** og **-tekst** per spill
- Se etter **felles kjennetegn**, slik at kjerneressursene kan være like
- **Identifisere klassene** i hvert av spillene, og hvilke klasser som kan **gjenbrukes** mellom spill.
  - **Drøft APIer** som kan brukes, og velg ut for hvert av spillene hvilke klasser som tilhører fellesressursene, og hvilke som er spillspesifikke
- **Velge** en smidig utviklingsmetode
- **Verktøy for utforming av UML-diagrammer** (Draw.io)
- **Verktøy for utforming av klasser** (Java og Eclipse, NClass)

# Neste møte

- Imorgen?