

Minutes

Minutes for April, 3

Present: Phillip, Kenneth, Håvar, Peter, Malin, Eirik, Markus, Amund, Ole Magnus, Anna, Torbjørn, Emilia

Absent: Sturle (syk), Ola, Bjørnar, Elias

Saksliste

- Identifisere oppgaver
- Planning poker for å finne vanskelighetsgrad av oppgaver
- Sette opp SonarQube server
- Sette opp prosjektet på sin egen datamaskin slik at alle er klar

Referat

- De som ikke har lest oppgaveteksten, leser den.
- Phillip skrev sammendrag av hva vi må gjøre i oblig 4
- Håvar har satt opp en SonarQube server som er fungerende på sin egen maskin
- Små endringer i gradle filer for å få den kompitabel med IntelliJ
- Går gjennom sammendraget til oblig 4
- For neste leveranse skal vi lage en "pre-alpha" versjon for å kunne ha et spill som er fungerende og som vi kan bygge videre på.
- Milepæl
 - Designmodell
 - API
 - Diagrammer
- Hva vi må ha med for å få fungerende spill
 - Main metoder til hvert spill
 - Hvis vi ser på Designmodell, så er det alt fra Game til GameScreen og videre
 - Game, GameScreen, Layer, GameObject, Item, Actor
- Resultat av session med planning poker:
 - Actor - 2
 - Game - 13
 - GameObject - 5
 - GameScreen - 13

Main metoder for å startet hvert spill - 2

Item - 1

Layer - 5

Disse klassene er felles for alle spill, bortsett fra Main metodene, slik at vi har en liten versjon vi kan implementere videre på når vi skal jobbe med de andre spillene.

- Grafikk

- Skal lage alle illustrasjoner og lyder selv

- Verktøy for illustrasjon: Piskel

- Spooks

- * Lager veldig simpel grafikk i starten, og så utvide det

- * Fylle rommet bare med farger for forskjellige objekter, så bygge på med bedre illustrasjoner etterhvert

- * Begynne med noen få rom i starten

- * Rommet blir i 2D

- * Det skal ikke være mulig å dra objektet rundt i rommet, når man trykker på den vil vi få den i Inventory

- * Inventory skal være en bare nederst på skjermen (Slik som minecraft)

- Vi vil spørre IT-avdelingen på UiB om vi kan ha SonarQube på UiB sin server, ellers bruker vi amazon sin gratisperiode

Saksliste til neste møte

- Dele oss i mindre lag

- Diskutere evt. flere oppgaver

Next Meeting: Onsdag, 5. April, kl 14:15