

Meeting Agenda

Date: 2018-04-24

Participants: Patricia Zabecka, Carl Lundborg, Thomas Jinton, Leyla Arale, Adam Kjäll.

1. Dagens mål:

- Fortsätta koda..

2. Under mötet:

Leyla, Patricia:

- ändrat moveTank(), lagt till en boolean flagga som känner av om man har rört sig vänster eller höger.
- vi har utökat denna metod så att den tar hänsyn till tankens fuel, detta med hjälp av

Adam

- har skapat en update() i Shot klassen, denna metod ändrar positionen för skottet.
- lägger till en vector array som innehåller en riktning och en hastighet.

Carl

- skapat klasser i view och controller och kodat där.

Thomas

- har skapat en en prototyp där man får ett objekt att rotera automatiskt, denna logiken ska senare användas till TankGun.

3. Tills nästa möte:

Vi måste bli bättre på att dokumentera vad vi gör, till exempel skriva kommentarer i koden så att andra förstår vad man har gjort och hur man har tänkt...eller? :(

- Ska vi ha TankGun klassen eller ej?
- Gå tillbaka till design modellen, det känns som att vi har ändrat massor men inte dokumenterat det?
- Ska vi ha en Position klass för x och y värden? Om ja måste vi vara konsekventa med det, Shot klassen använder tex int x,y istället för Position...
- Om vi vill utvidga och ha olika vapen, är det inte bättre att göra Shot klassen abstrakt istället för Weapon klassen?
- Vi borde dock sikta på att ha ett vapen till och börja med och få det att funka först innan vi implementerar fler vapentyper.
- Kan vi flytta shot metod (som nu finns i Tank) till Weapon klassen?
 - Det är ju weapon som skjuter?

Fler funderingar kring Shot klassen...

- Ett shot har en radius och en weight, därför tycker Patricia och Leyla att det är något man inte ska skicka in i konstruktorn, istället borde det vara fasta värden (hårdkodade).

- De kommer väl alltid vara samma?
- Ska Damage vara en variabel? Är det inte bättre att ha den som en metod som tar in/beror på weight och radius?

Patricia, Leyla och Carl måste ta reda på hur move() från modellen ska funka ihop med controller så att vi kan få en tank som rör på sig för vår prototyp??

Varför har TankWars en angle variabel? Den ska ju finnas i Weapon?

Vi borde diskutera aim(), vad ska den göra?

- både shoot() och aim() i Weapon?
- aim() påverkas ju av vapnets vinkel
- det är vapnet som skjuter så shoot() borde finnas här istället för Tank?