Møtereferat

|  |  |
| --- | --- |
| Dato: | 29.Mars 2022 |
| Deltagere: | Jonatan, Yilin og Marco |
| Remote: |  |
| Sted: | Høyteknologisk senter, Thormøhlens Gate 55, Bergen 5008 |
| Referent: | Alle deltagere |

Agenda:

Diskutere hva vi skal gjøre til neste uke. Lage nye issues.

Hva skal vi gjøre til neste gang?

-   Skrive mer tester og kommentarer til koden. (Jonatan, Daniel og Marco).

-   Mulighet for å drepe enemies.(Lars)

-   Deling av oppgaver (issues).

- Player skal dø ved å falle utenfor kartet. (Yilin).

-    Lage flere brukerhistorier.(Tord)

-    Lage bedre klassediagram.

-    Slett filer/kode som ikke virker eller ikke er relevant (ennå) for prosjektet.

-    *For Oblig 3 og 4:* Prosjektpresentasjon teller ved denne leveransen (holdes etter dere har levert). Dere skal ha med demo av spillet, en beskrivelse av det viktigste dere har lært, ville dere gjort noe annerledes om dere hadde gjort det igjen.

Neste møte blir neste tirsdag(5/04).

Hva gjør vi på møtet?

-  Planlegging av ukes arbeid med Teamet.

-  Deling av oppgaver (oppretting av issues).

-  Diskutering av hva vi skulle fokusere på til neste innleveringen.

-  Diskutering av kommunikasjons mellom møter. De som ikke kan møtes, må de gi en beskjed slik vi koordinerer arbeidsoppgaver.

- Diskutering litt om hvordan vi skal lage kommentarer til kode på en standard måte.

Veiledning:

> navn

* navnet på metode: begynner med liten bokstav
* navnet på klasse: begynner med stor bokstav
* navnet på mappe: begynner med liten bokstav

> kommentarer (jf. semester oppg i inf101 java)

* hvis det er interface, kommentarer til metoder i interface /\*\* @para @retur
* for separate klasser: kommentarer for klasse ovenfor /\*\* “public class …
* kommentarer inni metoder (for å forklare detaljert om linjer): // …

(spør hvis uklar, unngå å endre mye etterpå ^ ^)