

# Møte 3

13. Februar 2018

## Oppmøte

### Tilstede

Viet

Jan

Mikael

Aleksander

Markus

Tom

Magnus

Anne Lise

## Høydepunkter

- Formell gjennomgang av deloppgave 4
- Så gjennom Markus sitt skriv av deloppgave 3
- Så gjennom brukermanual av Tom
- Diskusjon av use case diagram og fully dressed use cases
- Diskusjon av highscore

## Gjøremål til neste gang

- Forberede dokumentasjon vi har gjort oss ferdig med for presentasjon
- Markus skriver oppsummering av deloppgave 4
- Viet begynner å skrive på use case diagram og fully dressed use cases

## Notater tatt under møte

Formell gjennomgang av deloppgave 4:

- Oppmøte: tirsdag og torsdag
- Kommunikasjon via discord (fb om nødvendig)
- Bruker git for filhåndtering
- Fordeler oppgaver etter erfaring

Markus skrev en fin oppsummering for deloppgave 3.

Tom skrev fin oppsummering av sjakkreglene - Ferdig med brukermanual, erstatte placeholders med screenshots fra egen applikasjon når den er klar.

Fikk oppklaring på use case diagram og fully dressed use case

- Use case diagram viser forhold mellom en bruker og et system. Viser alle mulige interaksjoner mellom bruker og system.
- Fully dressed use case er nøye beskrivelse av hver enkelt interaksjon mellom bruker og system. Er nærmest pseudokode.

Mikael kom på en mulig løsning på highscore. Testmodell ute på discord

Spiller(e) må taste inn navn enten før eller etter et spill er slutt

Separat highscore for singleplayer og multiplayer. På singleplayer er det

forskjellige score multipliers for å reflektere vanskelighetsgrad  
Rating system?

Forskjell på team-plan og prosjekt-plan:

- Team-plan - rollefordeling, kommunikasjon
- Prosjekt-plan - planlegging av gjennomførelse

Muligens ha git workshop med teamet så det blir enklere å bruke?