

Møte 1

6. Februar 2018

Oppmøte

Tilstede

Viet

Anne Lise

Magnus

Markus

Tom

Aleksander

Mikael

Gyldig fravær

Jan

Høydepunkter

- Bli kjent med hverandre
- Diskusjon av roller
- Oppretting av teamchat på Discord og Facebook
- Oppretting av ekstra oppmøtetidspunkt
- Diskusjon av git og ulike verktøy vi kan ta i bruk
- Diskusjon av arbeidsmetode
- Diskusjon av kravspesifikasjoner og opprettelse av brukerhistorier

Gjøremål til neste gang

- Forslag til kodestruktur (klassediagram)
- Få oversikt over oppgaven
- Lære basic sjakk

Notater tatt under møte

Gruppe ble enig om å bruke java som programmeringsspråk.

Gruppe diskuterte hvilke roller det kan være innenfor et programmeringsteam og hva rollens oppgaver kan være.

Teamleder: Har oversikt over gruppen og prosjekten.

Gitansvarlig: Holder styr på prosjektrepositoriet, tar hånd om branches og merging requests.

Programmeringsansvarlig: Dirigerer struktur av koden.

Gruppe vil ikke ha hierarkisk gruppe, m.a.o. gruppen ikke stopper opp fordi teamleder ikke gir ut ordre. Gruppe deler oppgaver i mellom seg på møter, men medlemmer skal også kunne ta hånd om problemer som oppstår i mellom møter.

Gruppe har opprettet facebookgruppe og discordgruppe for å holde kontakt.

Discordlink: <https://discord.gg/PTWD3t>

Gruppe snakket litt om forventninger til faget. Dele prosjektet opp i deloppgaver.

Enighet om å bruke smidige metoden skrum.

2 møter i uken; gruppetime tirsdag 10-12 og torsdag 10-12.

Commitmeldinger bør være entydige og være klar på hvilke endringer som er blitt gjort.

Ikke spam med commits heller.

Bruk av git:

- Delt opp i branches (Kinda kopier)

 - Main er hoved-branch og inneholder til enhver tid fungerende versjon av koden

 - Sub-branches er kopier av main hvor teamet kan jobbe på med å utvikle ny funksjonalitet uten å ødelegge main

Planlegging av gjøremål:

- Muligens sette inn TODO i hovedkoden?

- User stories ved å ramse opp alle regler

Utdelte roller

- Programmeringsansvarlig: Mikael

- Gitansvarlig: Aleksander

- Sekretær: Viet (meg)

- Støttespiller: Tom

- User stories (trello): Mikael

Andre roller fyller vi inn iløpet av denne og neste uke etter det vi føler blir naturlig når vi kommer igang og blir bedre kjent med hverandre som gruppe.

User stories (Deloppgave 2)

- Ha en meny med valg mellom single player, multi player, highscores, quit, help, tips & tricks. Hvis man velger single player, skal det være mulig å velge vanskelighetsgrad.

- Velge skins?

Bonde: Kan ikke gå bakover, 2 steg første gang man beveger på den, 1 steg ellers, special move: en passant (drive-by, diagonalt angrep)

Tårn: horisontalt og vertikalt, special move: rokade (kongen og tårn bytte plass, må være på startpos og ingen andre brikker imellom, finnes flere varianter)

Konge: Et steg i alle retninger, kan ikke flytte kongen til en rute som sette han i sjakk matt, hvis kongen ikke kan gå noen retninger så er spillet slutt

Dronning: kan gå i alle retninger som kongen, men så langt som hun vil

Hest: 2 steg fram, 1 til siden,

Løper: diagonalt

Brikken går tilbake hvis spilleren prøver å gjøre et ugyldig trekk

Beginnermode: viser mulige trekk, angre(bare mot maskiner)

Game mode: Hurtigsjakk?

Score vises bak spillerens navn

Hvit spiller begynner

Mulig å velge farge hvis man spiller på AI, hvis det er 2 ekte spillere, så er player 1 hvit og player 2 svart

AI - hvor mange trekk kan den se frem?

Winner/loser popup