

Projektgrupp Prjkté

Protokoll fört vid gruppmöte 2016-03-23

Datum: 2016-03-23

Plats: Hasen

Närvarande

Mötesordförande: Frej "Täcket" Karlsson
Sekreterare: Ludvig "Frej" Ekman
Justrerare: Axel "Mouseman" Bergrahm
Och: Arvid "Alle" Björklund

§1. Mötet öppnas

Frej "Täcket" Karlsson öppnar mötet.

§2. Justerare

Axel "Mouseman" Bergrahm väljs till justerare.

§3. Sekreterare

Ludvig "Frej" Ekman väljs till sekreterare.

§4. Föregående protokoll

Protokoll från föregående möte läses upp.

§5. Runda bordet

- Arvid: Mår bra. Inte hunnit göra så mycket
- Axel: Tränar bra, sover inte lika bra. Inte hunnit göra så mycket.
- Frej: Mår bra. Har snackat med Jeppesen om motor (libgdx) till vårt program. Fick tips om att använda graven istället för maven.
- Ludvig: Haft fullt upp med förening. Gjort en mall för möten, och dagens dagordning.

§6. Handledarmötet imorgon 24/3

Vad ska vara klart?

Endast det vi redan skickat in i måndags, om gruppnamn och våra namn.

Vad vill vi ta upp?

Hur de tänker att det ska vara "plug and play", utan något övrigt.

§7. Spelregler/normer i gruppen

Från kommunikationskursen, vi i IT1 har gått igenom den snabbt, men det är bäst att vi alla gör det tillsammans.

För ett bra klimat i gruppen krävs

- Respekterar varandra och varandras tid. Kom förberedd till möten typ!
- Ha kul!
- Att man känner sig trygg med varandra, så att man kan vara ärlig.
- Vi **ska** vara ärliga hela tiden.

För att samarbetet i gruppen ska flyta krävs

- Bra klimat.
- Säg till när man har problem.
- Struktur, bra tidsplanering som följs ganska bra.

Vilken ambitionsnivå har vi i gruppen med projektet?

- Betyg: Frej 4-5, resten godkänt.
- Tid: Gärna 6h/dag. Ludvig vill börja kl10.
- Kvalité:

Möteskultur

- Hur ofta, hur långa: Preliminärt 2x30min i veckan + 15min innan varje gemensamt arbetspass.
- Ordningsregler: För få för talarlista. Men avbryt inte gärna. Fokus på mötet. Fokus på punkten, inte flyta iväg till andra punkter. Undvik härskartekniker.
- Sekreterare: Vi går runt, viktigt att göra bra, så konstruktiv kritik uppmuntras. Viktigt att vara konkret och att man lätt förstår texten.
- Mötesordförande: Vi går runt, viktigt att göra bra, så konstruktiv kritik uppmuntras. Ska leda så att det inte blir för flummigt.
- Annat:

Hur fattar vi beslut?

- Beror på hur viktigt det är. Oviktiga kan en ta själv.
- Demokrati. Vid osams argumentera tills att minst tre tycker samma.
- Objektiva argument är najs.

Vad händer när något inte fungerar?

Någon har..

- inte lyckats hålla vad de lovat: Se till att istället ha bättre framförhållning.
- omedvetet brytit mot en regel / vår kultur: Ger konstruktiv kritik, säger till vad som var fel och hur man ska göra istället.
- medvetet brytit mot vad de sagt: Förebygga (säga till så tidigt som möjligt att man inte hinner typ). Ta upp det på ett möte, se till att det inte händer igen.
- tagit för mycket / lite plats på ett möte: Räck upp handen om nån kör över en annan.
- (eller alla) kör fast helt: Det finns fler än bara vår grupp. Fråga lärare, andra studenter osv.

Hur bestämmer vi vem som ska göra vad?

- Önskemål viktigast.
- Erfarenhet väger också.
- Ansvar innebär inte att man gör allt inom ansvarsområdet.

§8. Grupproller

Ansvarsområden är:

- Projektledare, arrangerar möten och lägger upp allmän struktur.
- Översiktsbild, lägger upp vilka delar som behövs till programmet och ser till att de blir gjorda.
- Design, ger förslag på hur programmet kan se ut.
- Mjukvara, ser till att koden fungerar och ser bra ut. Klasstrukturer och sånt.

Ansvarsfördelning:

- Projektledare - Ludd
- Översikt - Mouseman
- Design - Alle (Han har en Mac)
- Mjukvara - Täckket

§9. Arbetsrytm (agile development, weekly sprints)

- Låter bra, IT1 läser på hur man gör.
- Man kan approxa hur mycket tid en task kommer att ta, och fördela arbetet därefter.

§10. Genomgång av Maven och Git

- Fuck Maven. Vi använder ett annat
- Git: love Git.

§11. Swing eller javaFX

- libGDX istället!

- Alla kollar upp hur det fungerar till nästa gång.

§12. Nästa möte

- Imorgon kl13 efter handledarmötet. Ludd bokar.
- Bestämma om spelet ska vara Knep och knåp eller Smash
- Förbereda arbete för prototyp

§13. Övrigt

Spela git-spelet. Länkas i slack.

§14. Mötet avslutas

Frej "Täcket" Karlsson avslutar mötet.