

Møde - Referat - d. 25/10-18

tirsdag den 25. september 2018

09.13

- Vejleder kontrakt:

Form og indhold af vejledning:

Til vejledningssamtalerne er det vores, Gruppe 9, ansvar at gennemgå den fremsendte dagsorden, og stille de nødvendige spørgsmål som vi måtte have. Vejlederen må også meget gerne byde ind uopfordret med input, f.eks. med spørgsmål som han mener bør besvares eller som gruppen skal tænke over, for at føre gruppen i den rigtige retning.

Møder:

- Tid og sted er fast tirsdag kl. 11.15 på SDU Tek lokale Ø28-508B-2
- Indkaldelse sker til Jeppe Schmidt på mail@jeppeschmidt.dk senest 24 timer inden
- Dagsorden fremsendes sammen med mødeindkaldelse. Ved ændringer fremsendes en opdateret dagsorden efterfølgende.
- Varighed for møderne er 45 minutter til 1 time
- Det forventes at alle parter deltager i vejledermødet. Ved sygdom skal der gives besked til Gruppe 9

Tidsplan:

Uge	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
Projektstart																
Takeoff	x						ferie									
Etablering		x	x	x			ferie									
Samarbejds- & vejleder aftale				x			ferie									
Ideudvikling & Problemanalyse					x	x	ferie									
Projektgrundlag						x	ferie									
Gennemførelse																
Iteration #1							ferie	x	x	x	x					
Iteration #2							ferie					x	x	x		
Færdiggørelse																
Kode							ferie								x	
Rapport							ferie									x
Logbog	x	x	x	x	x	x	ferie	x	x	x	x	x	x	x	x	
Eksamener							ferie									
Røde markeringer er afleveringer!																
Grønne markeringer er hvad der skal laves hvornår!																

Kan findes:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/16qoBnceBaWTKZmi45QnlkY0xZM1XTWFtcQCpU0pDg7w/edit?usp=sharing>

- (Gennemgang af vision):

- (spillets størrelse
- Forhindringer
- Krav til spillet som skal opfyldes og hvor mange funktioner der skal være.)

Need to have:

- **Figur/karakter:**
 - inventory
 - SDU maps
 - Boost af fart - (kunne være gennem en kaffemaskine)
 - Hitbox
 - To do list - Tingene bliver overstreget når man har gennemført de forskellige opgaver på listen.
- **World map:**
 - Hitboxes
 - Fredagsbar
 - studievejlederen (hente map)
- **Tid:**
 - 20 minutter
 - Tidsviser (ur)
- **Items:**
 - SDU kort
 - Studiebøger
 - Laserpointer
 - Mønter - Til kaffemaskinen.
- **Quest:**
 - Find en IT-supporter
 - Find alternativ rute pga. blokering (for mange mennesker).
 - Find et toilet
 - Find et safety point.
- **Start:**
 - Et velkomst brev

Nice to have:

- At man får tidsintervaller løbende
- Kaffemaskine
- SDU maps
- Levels - Hard - Normal - Easy
- Point and click
- Lyd
- Figur creation/oprettelse af figur(navn).
- Snorlax

- Pokeball

Tidsforbrug:

Den mængde tid som det kræver.

Projektforslag:

- Igangsættende problem:
 - Centralt: Det er svært at finde rundt på SDU.
 - Åben problemformulering: Kan vi gøre det nemmere at finde rundt på SDU?
 - Problemformuleringen/løsning: Det kan vi gøre ved hjælp af et spil, hvor man skal rundt og løse opgaver på SDU.
- Viden om problemet:
 - Vi har meget viden om at finde rundt på SDU + at være "ny" på SDU.
 - Vi har begrænset viden om spiludvikling/programmering. (spørg Jeppe om det er okay at skrive om).
 - Vi har erfaring med at spille en masse forskellige spil og har derfor ideer og forståelse for et godt spil.
 - Vi har ikke viden om problemorienteret arbejde på der her skole.
- Motivation:
- Tidsplan:

Vejledermøde:

Jeppe synes det ville være rart hvis spørgsmålene blev sendt fredag så han selv kan undersøge de forskellige spørgsmål, hvis det er nødvendigt.

En af de ting som kunne være godt at tænke over når man arbejder:

- Kan man bruge de ting man laver? Reflekter over, hvad vi bruger det vi har lavet til og hvordan vi bruger det. Vi skal sørge for at finde ud af dette til alt det vi laver.
- (Hvis man betalte for det, så ville det nok være en nødvendighed at Jesper kiggede alle dokumenterne og koderne i gennem og pointerede ting som kunne rettes.)
- Vejleder kontrakt er godkendt, men vi skal tænke over fremtidige krav/ønsker.

Hvad med når koden dukker op, hvordan skal vi håndtere det?

- Det kommer an på hvor meget vi får udleveret og de forskellige rammer.

Samarbejdsaftale:

- Anbefaler, at den bliver skrevet som punktform, da det bliver svært at

udpege forskellige punkter hvis det er en sammenhængene tekst.

- Den skal afleveres med vores projektoplæg.
- Nogle af punkterne som vi blev enige om da vi skrev forventninger kan vi godt nævne i samarbejdsaftalen.
- Samarbejdsaftalen er både fremvist og godkendt.

Andet:

- Visions beskrivelse
- Problemformulering med udgangspunkt i spil/eksamen
- Input til projektforslag
- Indkald Jeppe (via Outlook, mødeagenda)