

Date: 2017-05-03

Chair: Erik Strid

Vice chair: Omar Oueidat

Participants: Olof Enström, Gabriel Wallin, Erik Strid, Omar Oueidat

# Meeting Agenda

## 1. Objectives (5 min). Resolve any issues preventing the team to continue.

- Koden är inte strukturerad så det medför att vi måste tänka vad vi gör innan vi fortsätter
- Vi kan inte utveckla bra kod utan en refaktorering
- Vi har inte börjar med testing enligt kraven. JUnit testing är väldigt viktigt just nu.

## 2. Reports (15 min) from previous meeting

Erik: Animationer är 90% klara, fuel är 90% klar, när man rör touchpaden så räknar den ut hur mycket fuel som används.

Gabriel: Drilling fungerar, men väldigt enkelt för tillfället (man måste trycka på "a" för att drill. Implementationen är inte 100% klart än, den ska funka när man drar ner spaken och inte när man trycker ner en knapp. Kvar att göra på den: Ta bort objekt efter drilling.

Olof: Att interagerar med affären är klart, affären finns på kartan för tillfället men det finns inget man kan göra med den.

Omar: Höll på med startmenuseen, men vill inte rita ut. Har en playknapp (png), men flickar bara svart vid instansiering, har istället refaktorerat i koden. Börjat på SDD:n och (kanske?) fyllde på RAD:n

## 3. Discuss items (35 min)

Vart är vi nu?

Refaktorering är något vi måste ta tag i väldigt snart.

Drill. Något vi måste slipa på så att den fungerar bättre, logiskt fungerar den väldigt bra, men det måste fixas med kanterna och när den ska drillas.

Fuel är just nu bara en label med text. Den finns i HUD klassen för tillfället. Vi bör göra den till en egen klass med flera metoder som berör fuel-aspekten av spelet.

Vi måste börja göra tester med JUnit, HÖG PRIO.

När vi drillar ner så fastnar vi, vi kan kan fixa med friktionen.

#### 4. Outcomes and assignments (5 min)

Vi ska börja refaktorera och testa från och med nu.

Drill är något vi ska finslipa så att den funkar och ser lite mer estetisk ut.

Refaktorera fuel så att den är en klass som har berörda metoder.

#### **Att göra**

1. Ta bort graphics när drillable item drillas, så att drillingen blir visuell (gabriel)
2. Fixa friction när man gräver ner sig (alla)
3. Lägg till sista 10% av animation (strid)
4. Uppdatera befintliga UML diagram till fredag (olof)
5. Refaktorera (alla)

Refaktoreringen inleds nu på fredag 5/5 kl 11.

#### 5. Wrap up

Om refaktorering går som tänkt har vi följande uppgifter:

Strid: Fall damage / Hull / fuel

Olof: Shop

Strid OCH Olof: Integrera Hull/Fuel med shop (Refill/repair)

Omar: Fixa ihop mineraler lite här och där

Gabriel: Fortsätta med drilling (visuellt)(eventuellt borra kanterna)