

Meeting Agenda

Group: HEJAP

Date: 210921

Chair: Emma Stålberg

Participants: Emma Stålberg, Amanda Cyrén, Hanna Boquist, Philip Winsnes, Johan Selin

Objectives (5 min)

- *Resolve any issues preventing the team to continue.*
- *Short clear descriptions.*
 - vi behöver börja skissa på designmodellen
 - vi behöver prioritera våra user stories
 - vi behöver planera hur vi ska bygga upp vårt GUI, i första hand vårt standardbräde, utefter våra nya kunskaper från helgen
 - vi behöver börja skriva kod

Reports (15 min) from previous meeting

- *Each group member reports outcome of assigned issues, see also 'outcomes and assignments'.*

Vi alla tillsammans har

- kollat på de angivna videosarna om Android Studio. Alla har på egen hand försökt lära sig mer om Android Studio och hur vi bygger upp vårt GUI, och i första hand vårt standardbräde. Vi har tillsammans suttit och jobbat med delar av koden.

Philip har

- bl.a. jobbat med GUI för sidan där man sätter upp ett spel

Emma har

- bl.a. skapat och jobbat med klassen GameViewModel
- jobbat med klassen Game

Johan har

- bl.a. jobbat med klassen Board
- Skapat en GUI-prototyp för brädet med constraintlayout

Amanda har

- bl.a. jobbat med GUI för reglerna samt skapat klassen CPU tillsammans med en user story

Hanna har

- bl.a. jobbat med klassen Player och börjat implementera metoder för att kunna flytta pjäser.

Discussion items (35 min)

- *Discuss the identified issues, and possibly new or more general issues (very short notes and/or keywords).*

1. När börjar vi skissa på designmodellen? När prioriterar vi våra user stories?
2. Hur ska vi skapa vårt GUI, i första hand vårt standardbräde, med tanke på våra nya kunskaper från helgen?
3. Hur ska vi koda att en spelare gått ut med alla sina pjäser?
4. Generella frågor?

Outcomes and assignments (5 min)

- *Outcomes from discussion items. Write down what's decided and why it was decided.*
- Sync with other documentation (add terms to wordbook).*
- *(re)Assign to each group member which issues to solve.*

Outcomes:

1. Någon gång i veckan. Vi har börjat prioritera user stories nu och bland annat valt att jobba med den som handlar om att man ska kunna välja antalet spelare 2-4 stycken.
2. Vi behöver göra brädet skalbart på olika skärmar. Troligen är det bästa sättet att använda sig av deklarerade attribut, och där använda layoutbegränsningar. Vi bör också skapa en extra fil under mappen "values" som heter "dimen", där vi har olika dimensioner inlagda. För att skapa alla positioner så bör vi använda "imageviews". Vi bör till en början begränsa oss till landskapsläge.
3. En spelare som gått ut med alla sina pjäser bär ej längre vara med i spelloopen i klassen GameViewModel, eftersom det inte kan bli den spelarens tur längre. Vi vill på något sätt också spara ordningen som spelarna gått ut på. Därför bestämde vi att ändra i klassen Game så att det finns två listor med spelare. Den ena listan, activePlayers, innehåller från början alla spelare som ska vara med och den andra, finishedPlayers, innehåller ingen alls. När en spelare gått ut med alla sina pjäser så tas den bort från activePlayers och läggs då i listan finishedPlayers. Detta gör att den försvinner från loopen där varje spelare får göra en tur i ordning, och samtidigt sparas direkt slutordningen i en lista som vi sedan kan använda för att presentera slutordningen samt topplistan.
4. Vi bör i nuläget fokusera på att ta fram funktionaliteten, och kan fokusera mer på att designen blir korrekt senare. Detta för att få ihop det viktigaste först.

Assignments:

1. Skissa designmodell och prioritera user stories under veckan, alla tillsammans.
2. Vi alla kollar vidare på skalbarheten under veckan, men det är inte prioritet just nu.
3. Emma implementerar de två listorna med aktiva respektive färdiga spelare i berörda klasser.
4. Amanda jobbar med regelboken.
5. Johan jobbar med klassen "Board".
6. Philip jobbar med navigationen från huvudmenyn.
7. Hanna jobbar med move-metoden.
8. Emma jobbar med topplistan, standardbrädet och spelvyn

Wrap up

- *Write down any unresolved issues for next meeting.*
- *Decide a time and location for next meeting.*

Nästa möte fredag 24/9 kl.10.