

Meeting Agenda

Group: HEJAP

Date: 210906

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 diskutera de alternativa projektförslag vi har
- vi behöver bestämma vilket projektförslag vi ska köra på

Reports (15 min) from previous meeting

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

Vi har alla tänkt över helgen på de olika förslag vi har och vad det finns för för- och nackdelar. Vi har också tänkt över vilka förslag som känns bäst och tänkt lite mer utifrån user stories. Vi har bland annat också skrivit upp lite "features" i ett dokument.

Discussion items (35 min)

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

1. Vad finns det för för- och nackdelar med de olika förslagen?
2. Vad är allas individuella åsikt och önskan?
3. Vilket projektförslag ska vi köra på?

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.*

1. Det finns för- och nackdelar med alla våra förslag. Vi har insett att fokuset på denna kurs ligger lika mycket på dokumentationen och arbetsgången som på koden, vilket gör att vi ej ska åta oss en för svår projektplan. Vi kom fram till att träningsappen var bra och skalbar men möjligen för stort fokus på design, vilket gjorde att vi tog bort den. Vi insåg att för att göra schack behövs mer kunskap om schack och mycket tid kommer gå åt att läsa på regler och taktik. Alla var inte med på tankarna kring trummaskinen vilket gjorde att vi tog bort den då alla ska vilja göra det vi beslutar oss för. Ett nytt förslag om antingen alfabet eller fia med knuff kom upp och vi fastnade för de idéerna. Fia med knuff bedöms vara lagom svårt med tanke på tidsmängden. Det känns också bra utifrån user stories och uppbyggnaden av kursen. Vi bedömde att vi kan lägga till egna varianter av spelet och på så sätt utveckla det så långt vi hinner och känner är rimligt, vilket gör det skalbart och lagom stort.
2. Alla fick förklara vad de kände och ville. Det kom fram många bra tankar och idéer.

3. Vi beslöt om att köra på "fia med knuff"-idén. Idén kräver att vi tänker över nya funktioner som det originella spelet inte har. Annars kan projektet riskera att inte vara omfattande nog.

Wrap up

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

Nästa möte 210910 kl 10:00. Börja väcka tankar om user stories etc. innan dess.