

Meeting Agenda

Group: HEJAP

Date: 211019

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.*

- gå igenom kollegial granskning
- plan för veckan

Reports (15 min) from previous meeting

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

Vi alla tillsammans har

- skrivit på SDD
- skrivit på RAD
- förflyttat RAD och SDD till latex istället
- skrivit tester och javadoc
- fixat buggar
- hjälp varandra där det behövts

Philip har

- jobbat med popuprutan för när en spelare gått ut

Emma har

- Skapat en abstrakt klass för bräden för att det enklare ska gå att byta till andra bräden (för annat antal av spelare, annat tema etc.) i framtiden.
- anpassat klassen StandardBoard efter den abstrakta klassen, BoardFragment.
- lagt ihop några metoder så att vi kopplar ihop positioner/pjäser med deras respektive "ImageView" samtidigt som vi lägger till dem i respektive lista. Detta enligt kollegial granskning.
- fixat så det tydligare syns att pjäsen hoppar ett steg i taget grafiskt

Johan har

- fixat så att tärning och pjäser återplaceras efter besök i t.ex. regelbok
- fixat så det tydligare syns att pjäsen hoppar ett steg i taget grafiskt

Amanda har

- jobbat på logiken för en CPU
- börjat kolla på CircleCI
- skrivit tester

Hanna har

- jobbat på logiken för en CPU

Discussion items (35 min)

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

1. Gå igenom kollegial granskning
2. Plan för veckan
 - a. Tid
 - b. Kod
 - c. Prioritetsordning

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. Kollegial granskning. (Deras kommentar - vår kommentar)
 - a. Rätt abstraktionsnivå - vi håller med. Vi har dock brutit ut och skapat en abstrakt klass för bräden så att man i framtiden kan använda sig av olika bräden (t.ex. fler spelare).
 - b. MVVM generellt bra, men vyn har för mycket logik - vi har ändrat mycket av detta redan. I vår nuvarande kod har det mesta flyttats till vymodell eller modell av det som inte hör till vyn. Däremot skulle vi kunna flytta en del metoder från GameViewModel till Game. Dock är det ganska mycket som både måste och ska ligga i vymodellen.
 - c. GameFactory - inte tanken att implementera factory pattern. Precis som kommentaren säger så är det heller ej nödvändigt med ett interface här. Anledningen till att vi använder oss av GameFactory är för att vi vill separera ansvarsområden. Detta gör det enklare vid implementering samt förståelse.
 - d. Open Closed Principle - ändrat och skapat en abstrakt klass för bräden. Vissa värden i vyn måste vara "hårkodade" då de hör till den specifika vyn. Med den abstrakta klassen BoardFragment går det nu dock enkelt att i framtiden ändra till bräden med fler/färre spelare eller andra teman osv, vilket gör att det är mer öppet för utvidgning osv.
 - e. Defensive copying - kan vara användbart på vissa ställen. På vissa ställen är det dock inte en bra idé då vi faktiskt vill ändra i originalvariablerna, såsom listor. I t.ex. CPU-klassen kan det dock vara bra att använda sig av en kopia av brädet. Vi är medvetna om detta men det är inget som hinns med i nuläget.
 - f. Lista med positioner - vi har redan listor med positioner och pjäser. Däremot skulle vi kunna lägga ihop några av de metoderna så att vi kopplar ihop positioner/pjäser med deras respektive "ImageView" samtidigt som vi lägger till dem i respektive lista. Detta insåg vi redan igår och Emma har fixat detta.
 - g. Vymodell för varje vy - de vyer som inte behöver GameViewModel har heller inget behov av någon vymodell. Därför blir denna kommentar ej relevant i nuläget.
 - h. Användarvänligheten - detta är redan fixat sedan koden skickades in för kollegial granskning. Tärningen förflyttas till spelaren vars tur det är och

flyttbara pjäser markeras med en animation. Enligt en användarberättelse som inte är implementerad ännu ska man även kunna välja svårighetsgrad och därmed hur mycket hjälp man kan få med vilken pjäs man bör flytta osv.

2. Diskuterar plan inför veckan
 - a. Lagt upp tider för gemensamt arbete varje dag
 - b. Kod i princip klar efter vad vi hinner med. Bör kolla igenom javadoc. Borde försöka debugga CPU - CPU:ns tärningsslag används även för nästa spelare i nuläget.
 - c. Skriva SDD och RAD är högst prioritet. Detta bör alla fokusera på. Vi bör även skapa klassdiagram för alla paket. STAN ska fixas. Preparation inför redovisning görs sist, troligen fredag.

Assignments:

1. Emma kollar i alla klasser om det är någon javadoc som behövs läggas till och lägger i så fall till det.
2. Emma fixar "NOTE: Each Java ... file should have a header comment: Author, responsibility, used by ..., uses ..., etc." där det är relevant.
3. Emma flyttar lite logik från GameViewModel till Game enligt kollegial granskning.
4. Debugga CPU
5. Alla skriver på SDD och RAD
6. Alla kollar över CircleCI och STAN

Wrap up

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

Redovisning, TODO som ligger kvar i koden, ovan uppgifter
Nästa möte fredag 211022