

Meeting Agenda

Group: HEJAP

Date: 210928

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.*
- hur spelet ska sparas när användaren växlar mellan sidor i spelet

Reports (15 min) from previous meeting

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

Vi alla tillsammans har

- diskuterat och löst olika frågor som dykt upp kring koden efter hand.

Philip har

- kollat vidare på hur vi ska lösa navigationen från huvudmenyn

Emma har

- jobbat vidare med standardbrädet och fått till så att själva standardbrädet är klart
- jobbat vidare med skalbarheten mellan olika enheter, framför allt med hjälp av dimensionsfiler
- implementerat move-metoden mer specifikt

Johan har

- kollat vidare på hur vi ska lösa navigationen från huvudmenyn
- kollat hur vi ska lösa så att spelet sparas när vi t.ex. går mellan olika fragment
- Läst på om serialisering. Gjort så att klasserna i modellen kan serialiseras.
- Gjort tester för att testa serialisering och lagt till ett bibliotek för att underlätta det

Amanda har

- jobbat vidare med regelboken
- jobbat vidare med skalbarheten mellan olika enheter, framför allt med hjälp av dimensionsfiler
- implementerat move-metoden mer specifikt ihop med Hanna

Hanna har

- implementerat move-metoden mer specifikt ihop med Amanda

Discussion items (35 min)

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

1. Hur ska spelet sparas när användaren växlar mellan olika sidor i spelet?

2. Hur ska positionernas ordning läggas upp?
3. Hur ska vi göra med spellogiken för en CPU?
4. Ska vi ha med "navigationerna" högst upp och längst ned på skärmen?
5. Generella diskussioner

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. Vi behöver på något sätt spara tillstånden för vårt spel, såsom pjäsers position och vems tur det är. Detta behöver göras för att spelet t.ex. inte ska raderas när användaren går in i regelboken eller liknande. Vi kommer använda oss av serialisering där man sparar objekt som bytekod och sedan laddar in dem igen. Vi kommer därav använda oss av ett gränssnitt i java som heter "Serializable".
2. Vi beslutar att position 0 är där gul spelare går ut från hemmet. Sedan går position 0-39 runt medsols. Position 40-43 är gul spelares väg in mot mål, 44-47 är röd spelares väg in mot mål, position 48-51 är grön spelares väg in mot mål och position 52-55 är blå spelares väg in mot mål. Position 56 är målpositionen. Detta blir anpassat till vilket offset en spelare har och vilket nummer den har, där t.ex. spelare 1 är gul och har offset 0 mellan index och position.
3. Vi måste diskutera vidare hur CPU-klassen ska byggas upp. I nuläget nås ej Board-klassen från CPU-klassen, vilket gör det svårt att skriva någon spellogik i CPU-klassen. Vi kollar vidare på om vi därför ska skapa ett beroende mellan CPU och Board, eller om vi ska lägga logiken för en CPU någon annanstans. Behöver diskuteras vidare på nästa möte.
4. Vi bestämmer att vi använder oss av fullskärm. Vi vill alltså ta bort navigationerna högst upp och längst ned, men att de går att få fram om man drar upp/ner på skärmen.
5. Diskuterar lite småsaker kring generella delar av koden som alla bör veta om för fortsatt arbete. Dock ingenting som är värt att skriva ner här.

Assignments:

1. Philip och Johan börjar implementera navigeringen mellan sidorna.
2. Emma jobbar vidare med spelet och hur vi ska kunna placera en pjäs på en viss position osv.
3. Emma uppdaterar i klassen GameViewModel.
4. Emma fixar id för alla positioner enligt ovanstående bestämd ordning.
5. Amanda implementerar regelboken i vårt projekt
6. Hanna börjar skriva javadoc-kommentarer samt jobbar vidare med tester av tidigare skriven kod.

Wrap up

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

Diskutera hur vi löser CPU-klassen.

Nästa möte 211001