

Meeting Agenda

Group: HEJAP

Date: 211001

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.*
 - CPU
 - vymodell-arkitekturen
 - spelloop eller inte

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 vår SDD
- diskuterat och hjälpt varandra med olika delar av koden med avseende på implementering, upplägg, struktur etc.
- uppdaterat på vissa ställen i koden efter förslag från vår handledare

Philip har

- jobbat med sidomenyn på vyn för ett spel

Emma har

- jobbat med brädet, t.ex. kopplat id till alla positioner enligt bestämd ordning
- undersökt hur vi ska koppla brädet med spellogiken, såsom pjäsförflyttningar
- uppdaterat i klassen GameViewModel

Johan har

- skrivit tester och javadocs
- skapat prototyp-klasser som använder sig av MVVM strukturen som kan användas som referens

Amanda har

- börjat implementera regelboken

Hanna har

- skrivit javadoc-kommentarer samt tester

Discussion items (35 min)

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

1. Ska vi använda oss av en spelloop eller inte?

2. Hur löser vi CPU-klassen?
3. Hur ska vi tänka kring aktiviteter och fragment?
4. Schema nästa vecka?

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 använder oss av spelloopen vi skrivit för förståelse. Sedan kan vi bryta upp den i metoder utifrån vad användaren gör. Vi använder oss av "onClickListener" i vår vy, och dessa kallar i sin tur genom metoder på den aktuella vymodellen.
2. I nuläget går det inte att skriva någon spellogik i CPU-klassen då den inte har tillgång till den information som krävs. Därför har vi bestämt att vi lägger till en koppling mellan CPU-klassen och Board-klassen.
3. Vi har läst på på olika sidor och för att summera bör man välja fragment över aktivitet när det går.
4. Vi har lagt ett schema för arbete och möten nästa vecka.

Assignments:

1. Johan jobbar med lite spellogik
2. Emma jobbar med att koppla ihop användarinmatning med brädet och vårt spel, såsom pjäsförflyttningar. Kopplingar enligt MVVM.
3. Philip jobbar med sidan där spelet sätts upp
4. Amanda och Hanna jobbar med CPU-klassen

Wrap up

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

Nästa möte tisdag 5/10 kl.10.