

Meeting Agenda

Group: HEJAP

Date: 210924

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.*
 - vårt designdiagram
 - vet inte hur vi ska göra med CPU och spelare

Reports (15 min) from previous meeting

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

Vi alla tillsammans har

- jobbat på vårt designdiagram, diskuterat generella frågor och allmänt stöttat varandra i olika kodfrågor. Vi har också börjat kolla på hur vi kan lösa skalbarheten mellan olika enheter samt börjat skriva tester för vår kod.

Philip har

- börjat kolla på navigationen från huvudmenyn

Emma har

- implementerat de två listorna med aktiva respektive färdiga spelare i berörda klasser
- jobbat med topplistan
- jobbat med standardbrädet
- jobbat med spelvyn

Johan har

- jobbat i klassen Board, skapar alla positioner och länkar dessa till pjäser i en hashmap
- Refaktorerat koden in i paket
- Skapat en testklass med tester för klassen Board
- Skapat en exception-klass för ej implementerade funktioner
- Tester för Game klassen

Amanda har

- jobbat med regelboken

Hanna har

- jobbat med move-metoden

Discussion items (35 min)

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

1. Hur ska vårt designdiagram se ut?
2. Hur ska vi göra med CPU och spelare? Hur ska kopplingen se ut?
3. Hur ska vi prioritera våra "user stories"?
4. Vi bör kolla igenom våra "user stories" för att se om någon behöver uppdateras, om något behöver läggas till i designdiagram etc.
5. När jobbar vi 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 börjar skriva vårt designdiagram med fokus på modellen, och har gjort klart ett första utkast.
2. Vi bestämmer oss för att klassen CPU ska förlänga klassen Player. Vi har en lång diskussion kring vad som funkar och var våra hinder och möjligheter kommer med det. Vi tänker oss att vi måste använda oss av en metod "isCPU" som returnerar "false" i klassen Player och "true" i klassen CPU. Detta för att veta t.ex. vid tävningsslag om vi ska invänta en inmatning från spelaren eller om vi ska rulla tävningen direkt (CPU). Vi måste också uppdatera klassen GameFactory så den tar in som parameter in lista med "booleans" som meddelar om det ska vara en CPU som skapas eller en spelare.
3. Vi har gjort ett första utkast till detta i Trello, och där skrivit en siffra inför varje beskrivning. Alla "user stories" har fått en prioritet mellan 1 och 5.
4. Vi gick igenom våra "user stories" och uppdaterade en del formuleringar och ändrade i uppgifter och acceptanskriterier.
5. Planerat ett schema.

Assignments:

1. Vi behöver skriva vår CPU-klass.
2. Amanda jobbar vidare med regelboken
3. Philip och Johan kollar på hur vi ska lösa navigationen från huvudmenyn
4. Hanna jobbar vidare med move-metoden
5. Emma jobbar vidare med standardbrädet samt med skalbarheten mellan olika enheter

Wrap up

- *Write down any unresolved issues for next meeting.*

- *Decide a time and location for next meeting.*

Nästa möte tisdag 28/9 kl.10