

Meeting Agenda

Group: HEJAP

Date: 211012

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.*
- spara tillstånd av spelet
- plan och uppgifter framåt
- förbättra knuffar och förflyttningar grafiskt

Reports (15 min) from previous meeting

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

Vi alla tillsammans har

- hjälpt varandra där det behövts
- skrivit tester och javadoc-kommentarer

Philip har

- lagt till en första visuell markering för vilka pjäser som är flyttbara

Emma har

- gjort så att en första version av spelet går att köra
- kopplat ihop modellen med vyn, via vymodellen, så att pjäsförflyttningar, tärningsslag, ett drag osv fungerar
- börjat koppla ihop CPU
- gjort en stor refaktorisering för att förbättra koden så den bättre följer MVVM och "observer pattern"
- brutit ut tärningen och givit den en egen klass, XML-fil osv.
- gjort så att tärningen förflyttas till spelaren vars tur det är
- skapat en animering för pjäser som går ut

Johan har

- skrivit tester för när man är färre än 4 spelare
- gjort så pjäser hamnar rätt i sina positioner grafiskt.
- ändrat så att det är okej med 2-4 spelare
- refaktorerat så GameFactory använder listor istället för arrays och refaktorerat påverkade klasser

Amanda har

- fixat startmenyn enligt designen
- börjat koppla ihop CPU

Hanna har

- fixat startmenyn enligt designen
- börjat koppla ihop CPU

Discussion items (35 min)

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

1. Hur ska vi spara tillståndet av spelet när användaren t.ex. går in i regelboken och sedan återvänder?
2. Vad har vi för uppgifter vi behöver göra framåt i koden? Hur ska vi prioritera dem?
3. Hur ska vi tänka kring att knuffa ut någon rent grafiskt?
4. Hur tänker vi kring det grafiska att en pjäs ska flyttas ett steg i taget?
5. Andra grejer kring koden?

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. Det finns olika metoder som anropas under ett fragments livscykel. Dessa kan t.ex. anropas när vyn skapas, pausas, stoppas osv. Det är i dessa metoder vi måste jobba och koda för detta. Vi måste t.ex. ändra i metoder som kallas på när vyn skapas, "onCreateView", och se till så att positioner och pjäser initieras igen t.ex. Vi måste även uppdatera alla pjäsers samt tärningens tillstånd (finns sparad i modellen) när vyn tas fram igen efter att användaren t.ex. besökt regelboken
2. Vi skapar ett dokument med saker vi behöver göra i koden framöver. Där delegerar vi också några första uppgifter samt rangordnar uppgifterna utifrån vad som är viktigast. Framöver blir det enkelt att gå in där och ta sig an en uppgift. Då skriver man sitt namn vid den uppgiften så att ingen annan gör samma, och tar bort uppgifter som är klara.
3. Vi bryter ut logiken som hanterar knuffningar från metoden som gör ett flytt. Detta skapar bättre separation av ansvarsområden för metoderna. Detta gör det också lättare att i vyn nå vilken pjäs som knuffats ut. Vi refaktorerar också metoderna för knuffningar så att en metod kollar om något skall knuffas och i så fall anropas en annan metod som knuffar ut en pjäs.
4. Det bästa blir att modellen returnerar en lista med positionerna som pjäsen har förflyttats via (så att logiken inte behöver göras två gånger). Denna tas sedan emot och hanteras i vyn så att pjäsen kan "hoppa" via de positionerna till målpositionen.
5. Vi diskuterar lite mindre buggar som behöver lösas. Vi diskuterar hur uppgifterna i dokumentet med uppgifter skall implementeras.

Assignments:

1. Hanna: CPU ska kunna göra ett drag automatiskt,
2. Amanda: CPU ska kunna göra ett drag automatiskt,
3. Emma: fixa utknuffning grafiskt. Ändra i strukturen i modellen så att det blir bättre uppdelat med förflyttning respektive utknuffning - separera ansvarsområden.

4. Johan och Emma: Fixa så pjäserna förflyttas ett steg i taget grafiskt. Johan fixar så det returneras en lista med positioner som den flyttats på från modellen - sen fixar Emma så den flyttas de stegen visuellt vyn.
5. Philip: popup när en spelare gått ut - välja att fortsätta, avsluta spelet eller starta om spelet. Samt när alla spelare gått ut (topplista och vidare åtgärd).
6. Alla: kollar igenom de filer vi ska göra kollegial granskning på.

Wrap up

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

Planera för ej kodrelaterade uppgifter och planera sista dagarna inför inlämningar

Nästa möte fredag 211015