

Meeting Agenda

Group: HEJAP

Date: 211005

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 vi ska tänka kring sidan där man sätter upp spelet
 - begränsningar

Reports (15 min) from previous meeting

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

Vi alla tillsammans har

- diskuterat saker som kommit upp samt hjälpt varandra att komma vidare med implementering och tankar
- skrivit javadoc och dylikt

Philip har

- börjat med sidan där spelet sätts upp

Emma har

- kopplat ihop pjäser, positioner m.m. från modellen med de i vyn, via vymodellen (enligt MVVM)
- jobbat med att koppla ihop användarinmatning med brädet och vårt spel, såsom pjäsförflyttningar
- skapat en tärning till spelet med en animering så det ser ut som att den slås

Johan har

- jobbat med logiken för hur en pjäs flyttas i modellen (ändrat så spelet tar hänsyn till nya specialfall (gå förbi varv-linjen, börjar på rätt position, börja gå mot mitten))
- givit pjäser attribut för att hålla koll på var de ska gå ut på brädet och vilken plats är deras hem
- nya tester och skapat en testklass för att simulera en del av en spelomgång.

Amanda har

- jobbat med CPU-klassen

Hanna har

- jobbat med CPU-klassen

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 tänka kring sidan där vi sätter upp spelet?
2. Är move-metoden implementerad efter hur den kommer anropas?

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 ser till att i första hand så är färgerna bestämda för respektive spelare, vilket underlättar väldigt mycket då vi alltid kan räkna med att t.ex. spelare 1 är gul och längst upp till vänster. Vi kan utveckla detta senare i mån av tid. Det ska också bland annat finnas rutor där användaren kan klicka i om det är en "CPU" eller inte.
2. Nej, den kommer inte kunna få in ett tärningsvärde när den anropas. Istället bör det sparas ett tärningsvärde i tärningsklassen, som sedan kan nås från spelklassen.

Assignments:

1. Philip jobbar vidare med sidan där spelet sätts upp
2. Johan skriver javadoc och lite tester
3. Hanna och Amanda jobbar vidare med CPU-klassen
4. Emma jobbar vidare med att koppla ihop vyn med modellen för spelet. Där ingår också bl.a. att bestämma hur denna logik ska ske, uppdatera metoder i modellen som inte stämmer med hur det faktiskt kommer ske egentligen (såsom move-metoden m.m.) osv.
5. Emma gör om tärningsklassen så att ett tärningsslag måste användas en och endast en gång

Wrap up

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

Nästa möte 211008 11.30