

## # Meeting Agenda

Group: HEJAP

Date: 210917

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.*
- vi vet inte hur vi ska rita upp vårt bräde
- vi måste bestämma hur vi ska få ordning på positionerna
- vi behöver diskutera hur vi ska göra med de arbetsuppgifter som framkom på handledningsmötet

### ## Reports (15 min) from previous meeting

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

Vi har alla tillsammans

- börjat skriva ett sekvensdiagram för ett drag. Först diskussion på whiteboard och sedan i lucidChart
- börjat jobba med vårt GUI i android studio

Emma har

- enligt bestämmelser föregående möte fixat med user stories (samt tasks och acceptanskriterier) för topplistan samt för slutordningen
- börjat med klassen Dice
- börjat med klassen Position

Johan har

- börjat med klassen Board

Philip har

- börjat med klassen Game

Amanda har

- börjat med klassen Player

Hanna har

- börjat med klassen Piece

### ## Discussion items (35 min)

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

1. Hur får vi ordning på positioner på spelplanen?
2. Hur ska vi rita upp vårt bräde?

3. På handledningsmötet framkom att vi måste kolla över vår Definition of Done litegrann. Hur ska vi ändra den?
4. Det framkom några fler arbetsuppgifter på handledningsmötet, hur gör vi med dem?

### *## 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. En kort förklaring är att vi använder oss av positioner och index. Vi skapar en lista i klassen Board med alla positioner, dvs rutor, som en spelare kan gå på på brädet. Varje pjäs är en nyckel i en hashmap till sin position. Utöver detta har varje pjäs koll på vilket index den är på, där index 0 betyder att den står i boet och index 45 (på ett standardbräde) betyder att den gått i mål. Index och position är alltså inte samma sak. Det finns flera anledningar till att vi behöver båda. Vi behöver "position" för att ha ett gemensamt sätt att se var pjäserna står, t.ex. för att veta om det är ett möjligt drag någon vill utföra eller om någon ska knuffas ut. Index behöver vi ha för att hålla reda på om en pjäs gått i mål, står i boet, ska börja gå in mot mitten osv.
2. Vi behöver mer kunskap om detta, då ingen av oss jobbat i Android Studio innan. Efter en liten undersökning inser vi att vi troligen ska använda canvas och "bitmap". Vi behöver eventuellt även använda oss av "surface view". Vi behöver dock mer kunskap innan vi bestämmer oss.
3. Vi har tagit bort de punkter som ej längre är relevanta, då de var för fokuserade på själva arbetsgången. Vi har skrivit om och lagt dit punkter och har nu ett nytt utkast på vår Definition of Done.
4. Vi börjar med dem nästa vecka.

#### *Assignments:*

1. -
2. Alla kollar på två utvalda videor på youtube över helgen som förklarar lite kring hur man kan bygga upp vårt gui, samt försöker läsa på på egen hand. Nästa vecka försöker vi sedan lära oss det tillsammans.
3. -
4. Vi börjar nästa vecka att skissa på designmodellen och prioritera user stories.

### *## Wrap up*

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

Nästa möte på tisdag den 21/9 kl.10.