
Dungeons and Gnoblins

Semesterprojekt - Processrapport

Aarhus Institut for Elektro- og Computerteknologi

Vejleder: Jung Min Kim (Jenny)

Authors:

Magnus Blaabjerg Møller, 202006492

Sune Andreas Dyrbye, 201205948

Morten Høgsberg, 201704542

Rasmus Engelund, 202007668

Anders Hundahl, 202007859

Oscar Dennis, 202009975

Jacob Hoberg, 201807602

Luyen Vu, 202007393

Afleveringsdato: 03-06-2022

Eksamineringsdato: 22-06-2022

Contents

1	Metode og Proces	3
1.0.1	Grupperdannelse	3
1.0.2	Projektførløb, SCRUM og møder	3
1.0.3	Konflikthåndtering og samarbejdskontrakt	5
1.0.4	Arbejdsfordeling	5
1.0.5	Projektadministration	6
1.1	Modellering	6
1.1.1	Iterativ Udviklingsforløb	7
1.2	Konklusion på projektets proces	8
2	Bilag til Proces	8

1 Metode og Proces

I nedstående afsnit fremlægges metoder og processer brugt til udviklingen af Dungeons and Goblins spillet.

1.0.1 Gruppedannelse

Gruppen blev dannet på baggrund af at vi som studerende selv skulle finde medlemmer og danne projektgrupper. 4 af gruppens medlemmer havde tidligere arbejdet sammen om et semesterprojekt, hvor samarbejdet var godt nok til at danne gruppe igen. De 4 af gruppens medlemmer var dermed dannet inden semesterets start og de resterende 4 blev indmeldt efter offentliggørelsen af semesterprojektet. Der var i gruppensdannelse ikke taget hensyn til personlighedsprofiler, men mere bare dannet efter første-til-mølle-princip på baggrund af et opslag. Gruppen redegjorde først ideer til projektet og blev hurtigt forventningsafstemt om projektets resultat skulle være middelmådigt.

1.0.2 Projektforløb, SCRUM og møder

Projektets endelige mål har været implementeringen af et text-based adventure game. Hertil har gruppen gjort brug af agile processen til at imødekomme dette mål.

Først har gruppen specificeret Kravspecifikationerne for spillet, med ønsker om hvilke features spillet har skulle inkludere. Continuous integration er dernæst været et vigtigt værktøj til implementeringen af de ønskede features, med et klart ønske om at integrere nye features ind i projektet få tidligt som muligt.

I løbet af projektforløbet blev der afholdt to faste ugentlige møder. Et internt gruppemøde om mandagen og vejledermøde om onsdagen. Hertil var der fra start uddelt rollerne Mødeleder og referent til gruppens medlemmer som gik på skift hver uge. Til hvert møde blev der gennemgået hvad der var blevet arbejdet med, hvilke udfordringer der forekom samt hvad der fremadrettet skulle arbejdes med for hver af gruppens medlemmer. Dette gjorde vi i form af SCRUM for at give et bedre overblik for projektets fremgang og dermed vurderer om gruppen var bagud eller foran ift. Gruppens tidsplan. Vores SCRUM-proces var ikke avanceret hvor der blev koordineret SCRUM Master og Product Owner, men blev derimod anvendt som redskab til at skabe et overblik over arbejdsfordelingen og udviklingen. Tidsplanen blev udarbejdet ved projektets start og havde formålet at give gruppen deadlines for projektets udviklingsproces.

Det interne møde om mandagen var struktureret så der først på mødet blev diskuteret om hvilke arbejdsopgaver der var blevet færdiggjort fra hvert modul. Hvis der var noget der skulle præsenteres overfor de andre medlemmer, blev det vist her. Efterfølgende blev der forddelt arbejdsopgaver ud til hver af gruppens medlemmer. Når dagsordenen var færdig, gik gruppen derefter igang med at arbejde på deres forskellige opgaver. De opgaver der blev tildelt havde typisk en arbejdsbyrde i det omfang at det kunne færdiggøres indenfor to dage, så det kunne vises til vejledermøde onsdag. Herunder ses et eksempel på hvordan gruppens mødeindkaldelse ser ud.

Mødeindkaldelse

Dato: 10-04-2022

Tid: 9:00

Sted: Online (Discord)

Mødeleder: Luyen

Referent: Rasmus

Deltagere: Alle undtaget Oscar(Jobsamtaler i vejen) og Sune(Ferie)

Dagsorden

- Sprint stand up møde, hvad er nået? hvad mangler? Nogle blokader? Kan noget sættes sammen allerede nu?
 - Frontend
 - Backend
 - Game Logic
 - Database
- Hvordan arbejdes der i denne uge(Påskeferien)?
- Nye Aktionspunkter
- Eventuelt?
- Tidspunkt for næste møde
- Godkendelse af referat

Mødelederordning:

Navn	Mødeleder i uge:
Anders Hundahl	6, 14, 22
Luyen Nhu Vu	7, 15
Rasmus Englund	8, 16
Oscar Dennis	9, 17
Sune Andreas Dyrbye	10, 18
Morten Høgsberg	11, 19
Jacob Hoberg	12, 20
Magnus Møller	13, 21

Figure 1: Viser et billed af hvordan gruppen indkaldte til møder og hvordan dagsordenen blev sat inden mødet. Her kan det også udledes at hvert modul præsenterede deres arbejde i løbet af mødet. Derudover ses der også liste af mødeledere de forskellige uger.

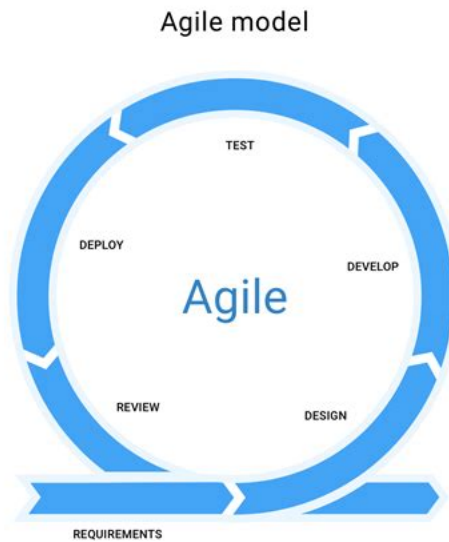


Figure 2: Viser et billed af agile modellen som består af mange iterationer af design, develop, test, og deploy. Dette minder om continuous integration og har hindret mange problemer for udviklingsforløbet

SCRUM og AGILE bringer klarhed til medlemmerne om deres roller og opgaver over en kommende tidperiode med en backlog over opgaver, som skal færdiggøres over et sprint (1 uge). Ugentlige opdateringer og møder omkring potentielle problemer i udviklingsforløbet betyder at gruppen har kunne tage hånd om evt. problemer tidligt i forløbet og derved løse dem før de har udviklet sig til større problemer.

Til styring og implementering af source code har vi benyttet git som et version control system. Fordelen ved git er at det tillader flere udviklere at arbejde på det samme projekt og integrere deres løsninger. Der er dog chancer for merge konflikter hvilket kan, i værste tilfælde, føre til problemer med at integrere de forskellige løsninger korrekt med hinanden.

1.0.3 Konfliktbehandling og samarbejdskontrakt

Gruppen gjorde det klart ved dannelsen at dette er et gruppeprojekt og at alle medlemmer havde en kritisk rolle for projektet. Derfor blev der skabt et fundament over at præstationen for hvert medlem skulle være tilstrækkelig. Hvis der skulle opstå udfordringer i løbet af arbejdsopgave skulle dette kommunikeres ud, så der i fællesskab kunne findes en løsning. I gruppens samarbejdskontrakt blev det også pointeret at hvis der skulle opstå en konflikt mellem gruppens medlemmer, ville dette løses i fællesskab med de resterende medlemmer af gruppen. For dette projekt forekom der ikke nogen konflikter mellem gruppens medlemmer og samarbejdet har været suverænt gennem hele projektet. Uenigheder omkring projektet blev også taget op med vejleder, hvilket blev brugt til at gøre ting mere klart omkring hvilke løsninger ville være optimalt i den givne situation.

1.0.4 Arbejdsfordeling

I et tidligt stadium i projektet blev arbejdet fordelt mellem gruppens medlemmer i form af systemets moduler. Efter en beslutning af hvilke moduler der skulle være i systemet, blev der fordelt 2 medlemmer på hver af de 4 moduler (Front-End, Game Logic, Back-End og Database). Der blev sat 2 personer på hvert modul, så medlemmerne kunne rådgive og samarbejde om modulet. Dermed ville der ikke

være et medlem som var alene om et modul. Medlemmerne ønskede hvad de foretrak at arbejde med og dermed blev der fordelt ud fra de ønsker. Fra starten af var der usikkerhed om arbejdsbyrden på de forskellige moduler, da det var tidligt på semesteret og der ikke var kommet så mange lektioner i de forskellige fag. Dermed valgte vi fordele det på baggrund af interesse fremfor forhåndsviden, da interesse kunne fremme arbejdsmentaliteten.

1.0.5 Projektadministration

Al kommunikation mellem gruppens medlemmer foregik på Messenger eller discord. Det er også her at gruppen gav besked om hvornår der var møder og om der blev sendt besked til vejleder om referat til onsdagens vejledermøder. I det tidlige stadie blev der også bestemt hvilke redskaber der skulle anvendes i løbet af projektet. Et fælles repository blev oprettet på Github hvor projektets filer kunne lagres, så alle havde adgang til dem. På Github var gruppens taskboard også oprettet hvor gruppen kunne se hvilke opgaver der skulle gennemføres. Der kan dog i retrospektiv siges at taskboardet ikke blev opdateret ofte, da gruppens medlemmer havde et godt overblik over deres egne opgaver efter gruppemøder om mandagen. Redskaberne til SCRUM såsom backlog, sprint retrospective, spring review og burndowncharts blev ikke anvendt, da vi ikke fandt det relevant i projektets udvikling.

1.1 Modellering

Projektet benytter UML til at beskrive og modellere software- arkitektur og design, hvilket gør det nemt at simplificere og visualisere strukturen på software løsningen. Selve arkitekturen er vist med C4 modellen som giver et lageret indblik i både arkitekturen på et højt niveau, men med evnen til at give en detaljeret beskrivelse af systemmets komponenter og deres kommunikation med hinanden.

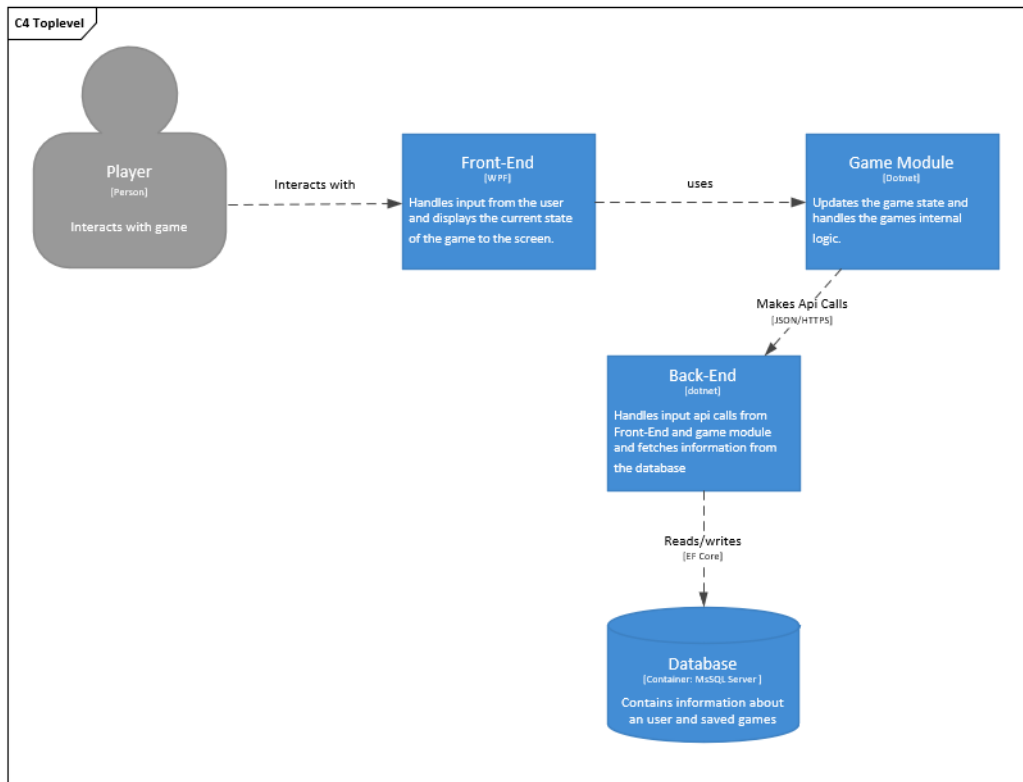


Figure 3

STM og SD diagrammer er brugt til at give programmets udførsel struktur, og fungerer som en hjælp til at visualisere programmets forskellige states og flow of execution. Det giver et nemt overblik over hvordan funktionskald mellem forskellige komponenter har skal fungere således, at der ikke opstår misforståelse grupperne imellem.

Generelt er arkitekturen opbygget som "pseudo" diagrammer. Dvs. de ligner ikke fuldstændigt det endelige design, men har til formål at vise den overordnede tankegang i systemet og samtidig virke som et udviklingsværktøj til at videreudvikle systemet. Da der i gruppen er blevet arbejdet iterativt, er der forskelle mellem diagrammer for arkitektur og design, da der er blevet tilføjet flere moduler og funktioner undervejs. Den overordnede tanke i projektet er der dog ikke blevet ændret på.

1.1.1 Iterativ Udviklingsforløb

AGILE og continuous integration fungerer på en naturlig iterativ måde, der tillader ændringer til måde designet og implementeringen undervejs i udviklingsforløbet. Under hvert SCRUM møde er der taget stilling til om, der skulle laves ændringer i gruppens tilgang til projektet, altså om en implementering skulle ændres.

Et eksempel har været kommunikationen mellem Game Engine og Frontend, hvor frontend har haft svært ved at håndtere kompliceret return types. Der er således lavet ændringer for at gøre det nemmere for frontend at udnytte den information som Game Engine har returneret efter et funktionskald.

Denne flexible arbejds metode har igen ført til at problemer ikke har kunne vokse men at der blevet taget hånd om dem mens det stadig har været muligt at håndtere dem. Overordnet set har vi ligesom de tidligere

1.2 Konklusion på projektets proces

Processen for dette semester har været anderledes sammenlignet med de forrige semesterprojekter for gruppen. Da der i dette semester kun var fokus software, skulle der anvendes en anden model for klargørelse af projektets arkitektur. Da 4 af gruppens medlemmere havde arbejdet sammen før i tidligere projekter, blev der hurtigt sat en 'skabelon' for hvordan gruppen skulle arbejde. Der er generelt ikke tænkt meget over hvordan projekts proces skulle være undervejs i projektet, men i retrospektiv har denne opbygning af projektets proces været den mest optimale for gruppen og har været med til at bringe det bedste frem i alle af gruppens medlemmere. Som konklusion er der blevet lagt vægt på samarbejde og at gruppens udfordringer blev løst bedst sammen. På baggrund af de næsten ikke-eksisterende konflikter, har der ikke hersket tvivl om hvordan gruppen skulle arbejde og dermed har processen næsten allerede givet, da gruppen blev dannet.

2 Bilag til Proces

4. juni 2022

Bilag til Procesrapporten

Gruppe 2

Luyen Nhu Vu – 202007393
Anders Hundahl – 202007859
Magnus Blaabjerg Møller – 202006492
Sune Andreas Dyrbye – 201205948
Morten Høgsberg – 201704542
Jacob Hoberg – 201807602
Oscar Dennis - 202009975

Indhold

Samarbejdskontrakt	3
1. De involverede parter og deres studienummer:	3
2. Formål for samarbejdet:	3
3. Fælles ambitionsniveau:	3
4. Omfang:	3
5. Ansvar:	3
6. Omgangstone:	4
7. Afbud:	4
7.1. Mødeafbud:	4
7.2. Deadlines:	4
9. Organisering:	4
9.1. Mødeleder	4
9.2. Referent	5
10. Møder:	5
10.1. Ekstra Møder	5
10.2. Indkaldelse til møder:	6
11. Beslutningstagning	6
11.1. Beslutninger ved individuelle opgaver	6
11.2. Beslutninger kollektivt	6
12. Kommunikation:	6
13. Opfølgning:	7
14. Justering:	7
15. Periode og ophævelse af samarbejde:	7
16. Uenigheder eller kontraktbrud:	7
17. Kontaktperson:	7
Referater fra vejtermøde	8
Dagsorden til Projektmøde #1	8
Dagsorden til Projektmøde #2	9
Dagsorden til Projektmøde #3	10
Dagsorden til Projektmøde #4	11
Dagsorden til Projektmøde #5	12
Dagsorden til Projektmøde #6	13
Dagsorden til Projektmøde #7	14

Dagsorden til Projektmøde #8.....	16
Dagsorden til Projektmøde #9.....	18
Eksempel på opstillingen af Taskboard	20

Samarbejdskontrakt

1. De involverede parter og deres studienummer:

Parterne, der er involveret i samarbejdet:

Navn	Studienummer
Rasmus Munk Engelund	202007668
Sune Andreas Dyrbye	201205948
Anders Hundahl	202007859
Oscar Høffding Koudahl Dennis	202009975
Luyen Nhu Vu	202007393
Magnus Blaabjerg Møller	202006492
Jacob Hoberg	201807602
Morten Høgsberg Futtrup Kristensen	201704542

2. Formål for samarbejdet:

Formålet for samarbejdet er at skabe et spil, som opbygges som et textbased rpg.

3. Fælles ambitionsniveau:

Vi ønsker i fællesskab i projektgruppen at udarbejde et fornuftigt og innovativt løsningsforslag til problemstillingen. Førsteprioriteten er at få opfyldt minimums og derved "skal" kravene først, for dernæst at opfylde evt. andre krav. Overordnet set vil vi sigte efter at tilfredsstille, og imødekomme de individuelle ambitionsniveauer, en persons ambitioner må derved ikke gå ud over andres.

4. Omfang:

Projektets omfang og arbejdsbyrde svarer til 5 ECTS-point, hvilket svarer til en forventet arbejdsbyrde på min. 137 timer per deltager.

5. Ansvar:

Mødelederen uddelegerer arbejdsopgaver til gruppemedlemmerne, hvis de ikke kan udliciteres i plenum. De/den der har fået tildelt opgaven, har ansvaret for at opgaven bliver løst.

Personen behøves ikke nødvendigvis at løse opgaven selv, men skal som minimum sørge for at nogen gør det. Hvis der er behov for hjælp med løsning af en given opgave, opfordres gruppens individuelle medlemmer til at søge sparring og hjælp hos sine gruppekammerater.

Som udgangspunkt melder man sig på arbejdsopgaver.

Hvis der er behov, uddelegerer ordstyreren arbejdsopgaverne og sørger for at arbejdsopgaver bliver udført.

6. Omgangstone:

Vi taler ordentligt til hinanden i gruppen. Kritik skal holdes konstruktivt, så vi undgår, hvis det er muligt, at kritik bliver personligt. Der skal i et fornuftigt omfang, være plads til den bløde overgang mellem arbejde og fornøjelse, blandt gruppens medlemmer, møder er dog undtaget for at undgå tidsfordriv.

7. Afbud:

7.1. Mødeafbud:

Afbud skal ske senest 24 timer inden mødet.

Hvis man kan deltage i mødet, men af personlige årsager skal gå før tid, skal dette meldes før mødets start.

(Dette skrives som kommentar under dagsordenen lagt ud på facebookgruppen, alternativt siges det mundtligt inden mødets begyndelse.)

7.2. Deadlines:

Hvis et medlem af gruppen, ikke formår at udføre sin opgave eller kommunikere deres behov for hjælp i samme, inden aftalt tid, vil gruppen tage problemet i dialog op med personen.

9. Organisering:

9.1. Mødeleder

I første omgang vil rollen som mødeleder køre på tur. Opgaven som mødeleder er at styre møderne samt danne en dagsorden og sørge for dette bliver kommunikeret til resten af gruppen og vejleder. Kan man ikke være mødeleder i den designerede uge/dag, skal man finde en afløser fra gruppen.

Navn	Mødeleder i uge:
Anders Hundahl	6, 14, 22
Luyen Nhu Vu	7, 15
Rasmus Engelund	8, 16
Oscar Dennis	9, 17
Sune Andreas Dyrbye	10, 18
Morten Høgsberg	11, 19
Jacob Hoberg	12, 20
Magnus Møller	13, 21

9.2. Referent

Referenten har til formål at nedskrive så meget som muligt af det der siges på møderne. Kan man ikke være referent i den designerede uge/dag, skal man finde en afløser fra gruppen.

Navn	Referent i uge:
Anders Hundahl	7, 15
Luyen Nhu Vu	8, 16
Rasmus Englund	9, 17
Oscar Dennis	10, 18
Sune Andreas Dyrbye	11, 19
Morten Høgsberg	12, 20
Jacob Hoberg	13, 21
Magnus Møller	6, 14, 22

Vi
vil

revurdere ordningen, hvis der i gruppen menes der, bliver brug for det.

De involverede parter kan til hver en tid fratræde deres rolle som mødeleder eller referent hvis de ikke kan eller vil mere.

10. Møder:

Gruppen holder som udgangspunkt projektmøde uden vejleder én gang om ugen, typisk mandag kl. 8:15-9:15 hvor alle, så vidt muligt, har tid til at deltage.

Vi vil hige efter at holde møderne så korte som muligt, typisk ikke mere end en 1 time.

Gruppen holder møde med vejleder hver onsdag kl. 12:15. Her må mødet maksimalt vare 30 minutter.

10.1. Ekstra Møder

Gruppen aftaler ekstra møder i god tid (minimum 48 timer før).

Holdes så vidt muligt indenfor normal skoletid, dvs. alle hverdage kl. 8-16.

Beslutninger der har vidtgående konsekvenser for projektet og størstedelen af de involverede parter, der er besluttet under ekstra møder kan ikke foretages uden at alle medlemmer er til stede eller bliver informeret om disse ændringer inden de træder i kraft.

Weekendarbejde, trods forbeholdene, kan forekomme!

10.2. Indkaldelse til møder:

Der skal som minimum sendes en mødeindkaldelse 24 timer før mødet.

Alle kan indkalde til møder, udover det i forvejen aftalte faste møde, hvis der opstår akut behov for møde, som ikke kan løses med et opslag i facebookgruppen, en mail eller til næste møde.

Dagsorden udarbejdes af den valgte mødeleder, eller personen der indkaldte til ekstra møde.

Indkaldelse foregår på Facebook-gruppen.

11. Beslutningstagning

11.1. Beslutninger ved individuelle opgaver

Det enkelte medlem har altid muligheden for at beslutte egne løsninger ved små og mindre opgaver så længe disse ikke har vidtgående konsekvenser for resten af gruppen, i dette tilfælde vil beslutningen være kollektiv hvilket skal behandles som i punkt 11.2.

11.2. Beslutninger kollektivt

Alle kollektive beslutninger som har vidtgående konsekvenser for gruppen kan ikke træffes så længe der ikke er politisk flertal for det. Er afstemning lige kontaktes vejlederen for hurtigt og effektivt at tage en beslutning.

12. Kommunikation:

En klar kommunikation skal foregå med vores Facebook-gruppe som opslagstavle. Den skal udelukkende indeholde fagligt og organisatorisk relevant materiale, såsom mødetidspunkter, faglige spørgsmål eller andet. Man kan fordelagtigt tagge folk for at øge opmærksomhed.

Vi vil som udgangspunkt føre alle møder fysisk på skolen.

Kan det fysiske fremmøde ikke lade sig gøre vil bruge discord som medie til at holde møder med samt benytte det som evt. arbejdsrum.

Vi vil primært bruge Github som platform til fildeling af figurer og mødedokumenter.

Dokumenter til selve hovedrapporten skrives i Latex.

Til administration af arbejdsopgaver vil vi bruge Githubs eget taskboard feature.

Kommunikation med vejleder vil foregå gennem universitetets e-mailsystem.

13. Opfølgning:

Vi vil i slutningen af semesteret følge op og evaluere samarbejdet i fællesskab – hvad var godt, hvad gik knap så godt?

14. Justering:

Der vil til ethvert tidspunkt kunne forekomme en revidering af samarbejdskontrakten, hvis der, blandt de involverede parter, er konsensus om dette.

15. Periode og ophævelse af samarbejde:

Samarbejdets arbejdsperiode løber fra starten af semesteret fra 01-02-2022 til 30-06-2022, der dermed er slutningen på semesteret hvor projektet skal forsvares mundtligt.

16. Uenigheder eller kontraktbrud:

Hvis en person virker fraværende og ikke påtager sig opgaver eller løser de opgaver der bliver uddelegeret, tager et eller flere gruppemedlemmer kontakt til personen, for at se hvad der er galt.

Hvis konflikt opstår, snakker vi om det i fællesskab i gruppen, og vejlederen kontaktes kun, hvis der er bred enighed om dette eller hvis en konflikt er uløst i en længerevarende periode og ikke virker til at kunne løses internt.

17. Kontaktperson:

Aftalens kontaktperson er Jung Min Kim

Referater fra vejlermøde

Dagsorden til Projektmøde #1

Dato: 16-02-2022

Tid: 12.15

Sted: Edison lokale 101

Mødeleder: Rasmus Engelund

Referent: Oscar Dennis

Deltagere: Alle bortset fra Anders Hundahl.

Overordnet.

Bekymringer: Mangel på udfordringer for 8 mennesker. Ikke grafik, men logikken bag det.

Kommende teknologi undersøgelser: Unity/nyt arbejde er grunden for udfordringerne til gruppen.

Lave scenario, aka. Story, map og udfordringer. Konkrete punkter. Efter scenario er udarbejdet så kan arbejdet på arkitektur og undersøgelser om produktet faktisk kan laves i Unity.

Skal undersøges om Back-end kan kobles sammen med Unity, ellers skal der findes andet end back-end eller andet end unity.

C4:

Valgt af arkitektur metoder er det der bedst passer for os, jenny dont care.

Game logik: Skal overvejes med hvor det passer i Unity struktur.

Det finno bambino.

Dagsorden:

1. Opfølgning på aktionspunkter/arbejdsopgaver.

- Rigt billede af systemet
 - Okay billeder som viser vores udgangspunkt
Brok -> Noget med stabilitet? Mangel på komplet udarbejdet idé?
Frygt for konstant udvikling, så derfor bliver dokumentation/kravspecifikation og sådan noget skal ændres konstant. Bl.a. pga. Unity som åbenbart ændres ofte.
Unity giver udfordringer for adskillelse af Front end og back end.

Udover dette er vi godt tilfredse med vejleder møde 12:15

Mødelederordning:

Navn	Mødeleder i uge:
Anders Hundahl	6, 14, 22
Luyen Nhu Vu	7, 15
Rasmus Englund	8, 16
Oscar Dennis	9, 17
Sune Andreas Dyrbye	10, 18
Morten Høgsberg	11, 19
Jacob Hoberg	12, 20
Magnus Møller	13, 21

Dagsorden til Projekt møde #2

1. Navn: senere
2. Unity contra visual: Manglende viden, men muligt nemmere. Sune har erfaring. -> Teknologi undersøgelse.
Unity vælges indtil videre.
3. Systembeskrivelse: Problem med deling så derfor har alle ikke læst P.S 9x luyen.
Knappers funktionalitet skal forklares yderligere. Evt. "interact" "inspect" knapper, som fører til yderligere valg, for at undgå for mange knapper.
Map valg: Ingen problem med nuværende version af map vist i Systembeskrivelsen.
Combat: Nuværende opstilling er forsimplet DND, skal udarbejdes senere (Ikke samtidig ture evt).
4. Review: Skal have fra gruppe 1. Gruppe 3 skal review os.
5. Map = very nice 8/8
6. Til design af softwarearkitektur anvendes der C4 modellen indtil videre, evt. spørg jenny.

Dagsorden til Projekt møde #3

Dato: 02-03-2022

Tid: 12.15

Sted: Edison lokale 101

Mødeleder: Oscar Dennis

Referent: Sune Andreas Dyrbye

Deltagere: Alle

Dagsorden:

2. Opfølgning på aktionspunkter/arbejdsopgaver.
 - 2.1. Opdateret userstories. Er de testbare (de fokuserer meget på at de er klare, og testbare)
3. Scenario (story, map og challenges), og opdaterede UserStories
 - 3.1. Hvordan præsenteres map?
 - 3.2. Unity vs. WPF? Find ud af det hurtigt
4. Arkitektur
 - 4.1. Forsøg på arkitektur skal gøres om (nu vi har lært om C4 model)
 - 4.2. Højeste prioritet er at finde ud af hvilket framework vi bruger (vi kan ikke komme meget længere i arkitekturen før)
5. Gennemgang af tidsplan.
 - 5.1. vi er bagud (arkitektur skal være færdig i denne uge)
6. Nye aktionspunkter/arbejdsopgaver.
 - 6.1. beslut unity/WPF
 - 6.2. lav arkitektur
7. Tidspunkt for næste projektgruppemøde.
8. Afsluttende indvendinger

Mødelederordning:

Navn	Mødeleder i uge:
Anders Hundahl	6, 14, 22
Luyen Nhu Vu	7, 15
Rasmus Englund	8, 16
Oscar Dennis	9, 17

Sune Andreas Dyrbye	10, 18
Morten Høgsberg	11, 19
Jacob Hoberg	12, 20
Magnus Møller	13, 21

Dagsorden til Projekt møde #4

Referat

Teknisk analyse. Vi kører med WPF. Unity fordelene er ikke så relevante for vores projekt.

Database er ongoing - i forhold til teknisk analyse. Umiddelbart sql

Der er nok arbejde i backend, med brug af frameworket asp.net.

Spil navn: Dungeons and Gnoblins

Arkitektur. Evt integrerer "Info Broker" ind i backend.

Frontend request Game Engine - Game Engine responds.

We'll only update when user does some kind of action.

Database skal informere om at den har modtaget dataen.

Når vi åbner spillet, skal vi hente data fra databasen.

Næste skridt for arkitektur. Game state - what does every class contain?

C3: How does moving to a new room work?

How does backend - database work?

Database - find bedste måde at gøre det på.

C3 for de andre områder.

Dagsorden til Projektmøde #5

16-03-2022 Vejledermøde referat

- Alle er mødt op 😊
- Vi gennemgår de forskellige opgaver de forskellige grupper har haft.
- Asp.net + WPF er muligt. Men WPF og Entity er også muligt. Men hvad er bedst? Find ud af datatype. XML eller JSON.
- Database bliver umiddelbart sql.
- Frontend skal også finde ud af integrere http ind i WPF.
- **Bestem hvad der skal arbejdes med. Gælder Database, FrontEnd (er vist done?) og backend.**
- Luyen gennemgår flowchart for game.
- **Find ud af hvornår det skal være muligt at save/exit.**
- **Opdatér kravsspecifikation**

Dagsorden til Projektmøde #6

Vejledermøde 23-03-2022

- ER diagram
 - De 20 rum skal ikke være i databasen
 - Hvert rum har items og om hvorvidt spilleren er i rummet
 - Items består af våben, armor og misc., position existence (kun en type af våben og armor, misc. Består af info og key)
 - Map består af et map layout
 - Player består af current room nr., inventory, status, enemy (existence), puzzle
 - Det som skal gemmes er map, room, player, enemy og Items
- I projekt udviklingen holder vi databasen lokalt, men lave en deployment plan for remote database
- Design og Implementering af 1. iteration til mandag i påskeferien.
- Backend c3 mnagler
- EF Core -> MySQL interface

Dagsorden til Projektmøde #7

Dato: 30-03-2022

Tid: 12:15

Sted: Edison 101

Mødeleder: Magnus Blaabjerg Møller

Referent: Anders Hundahl

Deltagere: Alle

Dagsorden

- Opfølgning af aktionspunkter fra vejledermøde
 - Design og Implementering af 1. iteration til mandag i påskeferien.
 - Alle grupper er i gang, backend er lidt bagud.
 - Backend c3
 - Der bliver vist c3 til jenny
 - Der tegnes på tavlen angående Backend C3. Der skal lave et Data Access Layer til databasen imellem model og database.
 - Det skal laves API fra Backend til databasen (skal laves med EF-core).
 - EF Core -> MySQL interface
 - Der er lavet små test i kommunikation mellem Backend og Frontend
 - Authentication EF Core vs Asp.Net (Poul Ejnar har anbefalet vi bruger Asp.Net)
 - - Der skal måske bruges ASP.NET
 - Dette grundet sikkerhed og fordi vi har valgt en cloud løsning
 - EF-core bliver tricky at lave authentication på, så ASP.NET core er bedre.
 - De bliver nok valgt ASP.NET
- Nye Aktionspunkter
 - C3 og ER skal opdateres.
 - Hente relative path på resources.
- Eventuelt?
 - Resources. Hvordan loader vi mappen ind. Lige nu loader vi mappen ind fra en tekstfil. Skal den ligge lokalt eller på databasen?
 - Den skal ligge lokalt men i frontend? Hvordan kan vi så være sikker på at finde filen det samme sted hver gang.
 - C3 Frontend.
 - De er alle separate views,
 - Hvis ikke steps i arkitekturen.
 - Login screen skal være i midten.
 - Game screen skal være en boks og udspecificeres i design.
 - Arrangeringen skal være intuitiv.
 - Der tegnes på tavlen.
 - Database
 - Azure virker ikke.
 - Host databasen lokalt grundet UNI, og Azure.

- Tidspunkt for næste møde
 - 06/04-2022 klokken 12:15
- Godkendelse af referat
 - Yes sir

Dagsorden til Projekt møde #8

Projektmødeindkaldelse

Dato: 20-04-2022

Tid: 12:15

Sted: Edison 101

Mødeleder: Anders

Referent: Oscar

Deltagere: Alle

Dagsorden

- Her er vi
 - Frontend
Frontend: Rum virker og med access fra front end til game, og der kan skiftes views.
 - Backend
Backend: Load og hente spil, gemme virker også. Client er lavet til kontakt til api.
 - Game Logic
Game logic: mangler load og save game. Stram kobling, mangler at lave interfaces til at løse dette.
 - Database
Dab er lavet i efcore, DAL er lavet. Indsæt, hent, oprettelse af bruger, save og alt det andet er lavet. Dette er lavet til at virke med at save har et navn. Ender med at køre med docker.
 - Alle:
Modultests er gennemgået eller igangsat, integrationstest mangler.
- Questions?
Frontend?
 - Hvordan sørger man for at shapes resizes sammen med vinduet?
Det kommer ikke til at ske, skift style med resolutionen som der er valgt.
Database?
 - Unit tests med database?
Kan være svært at gøre.
Room descriptions kunne være i databasen.
- Nye Aktionspunkter
Påbegyndt integrationstest. Husk dokumentation for problemer og det andet.
- Eventuelt?

27/4, 12:15 rum 101 edison.

- Tidspunkt for næste møde
- Godkendelse af referat

Mødelederordning:

Navn	Mødeleder i uge:
Anders Hundahl	6, 14, 22
Luyen Nhu Vu	7, 15
Rasmus Engelund	8, 16
Oscar Dennis	9, 17
Sune Andreas Dyrbye	10, 18
Morten Høgsberg	11, 19
Jacob Hoberg	12, 20
Magnus Møller	13, 21

Dagsorden til Projektmøde #9

Projektmådeindkaldelse

Dato: 11-05-2022

Tid: 12:15

Sted: Edison 101

Mødeleder: Morten

Referent: Jacob

Deltagere: Oscar er ikke til stede (havde meldt afbud)

Dagsorden

- Her er vi
 - Frontend
 - Backend
 - Game Logic
 - Database
- Integration
- Nye Aktionspunkter
- Eventuelt?
- Tidspunkt for næste møde
- Godkendelse af referat

Referat:

Hurtig gennemgang af hvad der er blevet tilføjet. Tilføjet en masse features.

Back-end kører på Anders' bærbar, front-end kører på Magnus'

Accepttest onsdag den 18-05-2022. Plus møde. Tidsrum 12.15-13.55. Mødested bliver et andet sted. En time samme lokale, hvis vi går over tid så flytter vi i nygaard.

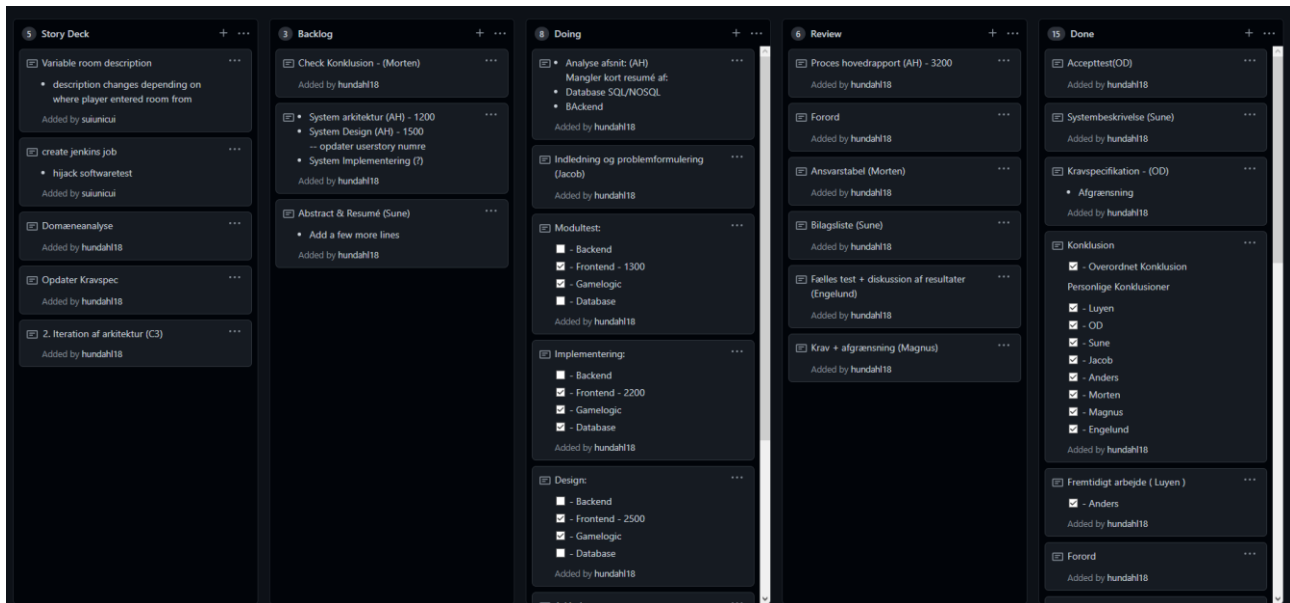
Lang snak omkring valgfag og kandidat.

Anders og Rasmus fremviser Jenny hvordan spillet kører.

Mødelederordning:

Navn	Mødeleder i uge:
Anders Hundahl	6, 14, 22
Luyen Nhu Vu	7, 15
Rasmus Englund	8, 16
Oscar Dennis	9, 17
Sune Andreas Dyrbye	10, 18
Morten Høgsberg	11, 19
Jacob Hoberg	12, 20
Magnus Møller	13, 21

Eksempel på opstillingen af Taskboard



Figur 1 - Eksempel på opstillingen af gruppens Taskboard som undervejs i projektet, var et redskab til at give gruppens medlemmere et overblik over hvilke opgaver der manglede eller var færdiggjort.