# Møtereferat 28 Desember 2012

Deltagere Long, Geir (Jan Egil viste seg)

* Long og Geir gikk gjennom design dokumentet for space combat.
* Vi kom frem til at det kunne være lurt å fokusere på dette
  + Fordi det er den mest unike delen
  + Fordi det er den mest rike delen
  + Fordi det er den mest komplette delen
* Vi kikket også litt på forskjellige rammeverk for implementasjon av bybyggingsdelen av spillet
  + Det er avgjort at denne foregår på android
    - Av hensyn til læringsutbytte
    - Produksjonseffektivitet.
    - Aktualitet i forhold til platform.
    - Utviklingen vil rette seg mot tablet.
    - Anskaffelse av tablet er frivillig, men anbefalt for alle medlemmene.

**Oppgaver til neste gang**

Emil og Long

* Long går gjennom spacecombat med Emil
* Emil og Long ser på rammeverket og lager en pre-analyse av:
  + Hvilke arbeidsoppgaver som må løses
  + Hva som blir de største utfordringene
  + Hvilke oppgaver som skal løses innenfor første sprint.

Geir

* Begynner på en sprint backlog
* Begynner å se på en scrum backlog

Jan Egil og Geir

* Se på forskjellige rammeverk
  + Avgjøre hvilket som skal brukes
  + Gjøre treningsoppgaver i forhold til dette
  + Vektlegg hurtig utvikling og enkelhet - Se bort fra rikhet i potensialet.

**Neste møte 2. Januar**