

Meeting Agenda

Date: 8/4-14

Facilitator: Oskar Frost

Participants: Tom Dahlén, Joakim Milleson, Tobias Foughman, Oskar Frost

1. Objectives

Diskutera vad för programmering som har gjort sen senaste mötet, och vad som vi ska fortsätta med.

2. Reports (15 min)

Tom - Timer

I princip klar, vissa oklarheter om vilka metoder som behövs, men är implementerade.

Tobias - Classic

Inte gjort så mycket, oklart om vad som ska göras, innehållas. Vad sköts av controller etc.?

Joakim - GameBoard

Lagt till metod som kollar om alla siffror är visade, metoden som kollar om square är flaggad etc, samt några getters.

Oskar - GameView

Har inte gjort så mycket, eftersom en tanke om hur brädet visas i classical inte var färdigt. Har däremot lagt till en enum som visar brädets synliga status i classical.

3. Discussion items (35 min)

Status på en square (flagga, frågetecken etc.), Är enum i square resp. classic bra?

Enums i square är lite onödiga, men det finns ingen anledning att ändra dem nu.

Enums i classic, fungerar. Vi frågar på handledarmötet.

Ansvar för att kolla om timern tar slut, skall finnas i classic.

MVC modellens ordinarie utformning passar inte så bra för röj, typ view innehåller mycket kontroll för spelet. Vi har skissat på en alternativt lösning som ska tas upp med handledaren.

4. Outcomes and assignments (5 min)

MVC är oklar, samt flera metoder som färdigställts i Classic, GameBoard och Timer.

Tom ska ordna med Timer.

Joakim ska påbörja Campaign-klassen samt ordna initBoard i GameBoard.

Tobias ska ordna SDD och classic.

Oskar ska jobba med SDD och view.

5. Wrap up

Frågor till handledare:

MVC-alternativ?

showSquare-metod i GameBoard? Är den onödig?

Enum i Square, är två olika nödändigt, bra lösning resp. i Classic. Bra lösning?

Nästa är möte på torsdag.