

## Meeting Agenda

Date: 3/4-14

Facilitator: Oskar Frost

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

1. Objectives (5 min)  
Diskutera hur kommunikation sker mellan applikationens olika komponenter.  
Vilka delar av applikationen som skall implementeras härnäst.
2. Reports (15 min)  
Tom: Arbete med RAD har gått bra, men vissa delar oklara, usability, supportability.  
Joakim: ChooseSquare metoden i GameBoard. Fungerar om en flaggad inte är en nolla.  
Tobias: SDD – Påbörjad. Ordlista – hur mycket/vad ska den innehålla? Har mest gjort samma saker som står i kursexemplet.  
Oskar: Vissa modifieringar av analysmodellen behövs för att den skall vara en ordentlig analysmodell, för övrigt klart.
3. Discussion items (35 min)  
RAD – Vad ska skrivas på usability och supportability- paragraferna?  
Usability: Användarens upplevelse, funktioner som berör spelaren. Hur spelet förflyter, upplevelse. Behöver vi några tester som i ex? Nej, inte för närvarande.  
Supportability: Enkelt utökat med andra gui, kunna användas enkelt på nätet, tester.

Nästa steg i iterationen:

Just nu existerar ett fungerande GameBoard. Ska vi fortsätta med modell eller view, alternativt dela upp arbetet? Högst prioritet är nytt spel, och att spela ett spel "normalt". Då behöver Timer, Classic, Views göras klart.

Hur visas att ett spel är vunnit?

Förslag: En metod som returnerar antal "ej-visade" rutor.

GameBoard: Fler getters för att reglerna ska bestämma undantag, en metod som returnerar boolean om brädets alla siffror är visade (vinst). För att se om man har tryckt på en mina skall man anropa en metod getSquareItem.

Classic ska prioriteras framför campaign i denna iterationen.

4. Outcomes and assignments (5 min)  
Fokus ska ligga på att jobba med Classic, Gameboard, Timer och en grundläggande GameView för classic. Även fortsätta med SDD och RAD.

Tom ska göra: Timer och RAD.

Joakim ska göra: GameBoard.

Tobias ska göra: Classic och SDD.

Oskar ska göra: GameView.

5. Wrap up  
Nästa möte. Sammanställning av hur implementationerna har fungerat, och sedan vad som skall implementeras härnäst.

Nästa möte hålls på tisdag vid lunchtid.