

Meeting Agenda

Date: 28/3-14

Facilitator: Oskar Frost

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

1. Objectives (5 min) Resolve any issues preventing the team to

Bestämma huvuddragen av implementationen med metoder, attribut, klasser etc. utifrån analysmodellen. Diskutera svårigheter med vissa klasser. Ge olika delar av projektet att implementera tills nästa möte. Även ordna andra sektionen av RAD-dokumentet.

2. Reports (15 min) From previous meetings, (un)solved issues,

UC från förra veckan är nu klara, vissa korrigeringar kan behöva göras.

Principerna för analysmodellen är klara, men är ej dock helt dokumenterade för digitalt bruk.

3. Discussion items (35 min)

-Realisering av analysmodell

Utifrån analysmodellen så bestämmer vi de mest grundläggande klasserna att realisera för att få någon funktion att visa. Gameboard är den mest centrala klassen för "gameplay", så den klassen diskuteras i detalj.

Square: Hur löser vi om en Square är en mina eller en siffra. Int, som representation säger inte mycket till andra objekt vad detta betyder. Enum (mina/siffra) ger tydlighet för andra objekt, men gör att en variabel som håller siffervärdet blir onödig för mine. Om de ska vara två subklasser till en abstrakt klass Square, så blir de väldigt små med endast en variabel som skillnad.

GameBoard: En funktion ska finnas som gör att det första klicket alltid sker på en tom ruta, och att resten av brädet placeras därefter. Brädets konstruktör kommer alltså bara att bestämma brädets dimensioner, och en funktion initBoard(int x, int y) som placerar ut enheter på brädet. Hur ska detta lösas? Frågan tas vidare till handledarmöte på torsdag.

GameView: Grundläggande klass som ska visa bräde. Består av GameBoardView och SquareView.

-Skapa projekt på github.

-RAD är inte helt klart. 2.2 är inte slutförd, samt att UC och andra bifogade dokument inte är med i den. Detta prioriteras inte förrän nästa möte.

4. Outcomes and assignments (5 min)

Tom och Tobias ska ansvara för GameView, GameBoardView, SquareView och Square tills nästa möte.

Oskar och Joakim ansvarar för GameBoard.

Den som först börjar koda, skall lägga upp projektet på github.

5. Wrap up

Fråga till handledarmöte : Se punkt 3.

Hur skall mötesanteckningar föras? Hur utförliga ska de vara?

Nästa möte: Tisdag. Redovisning av resultat från dagens ansvarsområden.