

Meeting Agenda

April 03

grupp:

24

Ordförande:

Oliver Tunberg

Medverkande:

Oliver Tunberg, Rasmus Andersson, Alexander Sopov, Martin Tran och Mansoor Beck

Uppdatering av projektets läge

En betydlig utmaning vi står inför är faktumet att detta är det första programmeringsprojekt vi alla deltar i. Vi har märkt tydligt att vi har alla idéer om hur problem kan lösas men svårt att komma fram till vilken lösning som är bäst. Vi har även svårt att förklara pedagogiskt hur vi tänker och det är svårt att förstå ordentligt hur någon annan menar. Vi har därför framfört ansvarsområden där enbart två personer ansvarar för ett område. Alla gruppmedlemmar kommer naturligtvis jobba och beröra allt men vid beslut är sista ordet tillhörande ansvarsägande. Vi har delat upp ansvarsområdena till kod, dokumentation, spellogik och estetiska beslut.

Rapport från föregående möte

Alla medlemmar har skapat sina första klasser och implementerat kod i några av dem. Oliver har skapat spelar klassen och motståndarklasser. Dessa klasser ärver från en gemensam abstrakt superklass då de delar många av sina egenskaper. Spelarklassen är även implementerad med simpel kod.

Rasmus har skapat inputklasser från både datormus och tangentbord.

Martin skriver om det visuella området med menyer till spelet.

Alex och Mansoor har inte skapat nya klasser men gör efterforskning inom sina områden.

Alexander skall ta fram en fysikmotor och Mansoor skall implementera spelföremål för spelarkarakteren att använda.

Diskussion

Gruppen bygger nu på tre grundläggande principer. Den första är att Oliver är gruppleadare och ser över ansvarsområden, bokar och håller gruppmöten. Den andra är ansvarsområdena där Oliver och Alexander ansvarar för dokumentation. Rasmus och Martin är kodansvariga och avgör därmed om det skulle vara oklart vilken

programmeringslösning som skall användas. Mansoor och Martin har området för spellogik och Oliver ser ensam över estetiska val.

Den tredje principen är de områden inom programmet som skall implementeras. Oliver har som kategori klasserna som berör levande enheter, brickorna som utgör nivåerna och stridsrelationen mellan parter i spelet. Rasmus har hand om muspekaren och skjutfunktionen. Martin implementerar menyer och Alexander skapar en fysikmotor. Mansoor tillverkar spelföremål att använda i spelet.

Uppdrag

Till nästa möte skall vi utöka förståelsen och framgången inom våra områden.

Oliver skall skapa en karaktär så att vi kan ha en spelbar testversion.

Rasmus skall leta göra efterforskning av musmarkören och koordinater.

Martin tittar på en preliminär startmeny.

Alexander skall börja leta efter handledning till en fysik motor.

Mansoor skall skapa en abstrakt form av ett föremål.

Nästa Möte

Nästa möte skall hållas April 21 efter lovet.