

## **Meeting Agenda**

Maj 05

### **grupp:**

24

### **Ordförande:**

Oliver Tunberg

### **Medverkande:**

Oliver Tunberg, Rasmus Andersson, och Martin Tran

### **Uppdatering av projektets läge**

Programmet är spelbart. Det har skett en betydlig utveckling i både det visuella och den underliggande implementeringen vilket leder till nya möjligheter. I nuläget ligger fokus på två processer. Refaktorering av redan existerande kod utveckling av spelets basfunktioner som fungerande motståndare och mer avancerade nivåer.

### **Rapport från föregående möte**

Oliver har tillägnat sin energi åt refaktorering och förbättring av redan existerande kod inom karaktärsklasserna.

Rasmus har prototyp av musmarkör och projektil är klar och är mycket lovande.

Martin har skapat en fin demonstration av en meny och det går även att implementera den till programmet. Detta är en utmärkt implementation. Mansoor och Alexander har inget att demonstrera. De närvarade heller inte på mötet.

### **Diskussion**

Projektilerna har en bugg där de crashar spelet när för många skjuts iväg. Det ligger på Rasmus att klara av detta.

### **Uppdrag**

Oliver kommer att i första hand utveckla fiendeenheter som kommer att agera hotfullt mot spelarkaraktern. Oliver kommer också att utveckla deras beteende och deras egenskaper.

Motståndarnas grafik estetiska verksamhet kommer Oliver också skapa. I andra hand kommer Oliver skapa den första nivån och även dess grafik. Det kommer ytligare att krävas

tid av Oliver att förbättra kod redan existerande för att göra projektet i högre kvalitet. Oliver kommer utanför programmeringen återbesöka RAD skrivandet och starta upp SDD dokumentet.

Rasmus har fortfarande som område musmarkören och projektilerna. Vi vill nu att dessa skall gå ännu snabbare, se bättre ut och påverka motståndare i form av att göra skada.

Det talas även om att ge spelarkaraktern ett vapen att hålla i.

Martin kommer att se över spelarkarakterns egenskaper att ha livspoäng och visa dessa på skärmen. Han kommer även arbeta med stadiet där spelaren väljer nivå på en karta.

Alexander jobbar fortfarande med sin fysikmotor. Han fortsätter att sätta upp egna deadlines.

Mansoor beskrev att han utvecklar föremål för spelarkaraktern att plocka upp

## **Nästa Möte**

Nästa möte skall hållas Maj 08.