

## **Meeting Agenda**

April 24

### **grupp:**

24

### **Ordförande:**

Oliver Tunberg

### **Medverkande:**

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

### **Uppdatering av projektets läge**

Ett återkommande problem med “.classpath “ filer har skapat stopp och förvirring i utvecklingen. Det är för flera i gruppen första gången vi använder oss av verktyget Git och det är komplicerat att sätta sig in i. Uppstår problem är det mycket svårt att lösa då man endast har en grundlig förståelse för hur Git fungerar. En komplikation har varit att när flera av oss har uppdaterat vår kod över via Git har vi sedan inte kunnat köra den. Detta på grund av att en fil kallad “.classpath “ har varit felaktig. Vi har funnit lösningen genom att importera om projektet på nytt vid varje tillfälle.

### **Rapport från föregående möte**

Alla gruppmedlemmar känner sig nu välbekanta med sina ansvarsområden. Vi är nu alla beredda på att sätta upp mätbara mål till mötena.

### **Diskussion**

Vi har kommit till en punkt i projektet där vi nu skall sätta upp mätbara mål för alla gruppmedlemmar. Målen skall vara utformade så att det är enkelt att se vid deadline om de har följts eller hur långt på vägen framgången gick.

### **Uppdrag**

Oliver har som uppgift att effektivisera enhetsklasserna genom att ta bort duplicering av kod. Detta genom att flytta ut gemensamma funktioner till externa klasser och använda dem via delegering. Flera av enhetsklasserna delar även beteende och de kräver superklasser för att undvika att samma kod skrivs flera gånger. Oliver skall även skala bort onödiga beroenden med resterande av koden.

Rasmus skall ta fram en prototyp av musmarkören och hitta algoritmer för att beräkna projektilernas bana.

Martin skall implementera en preliminär meny till spelet.

Alexander och Mansoor skall tillsammans utveckla ett effektivare sätt att hantera kollision.

Detta skall sedan via plug and play förenas med programmet.

### **Nästa Möte**

Nästa möte skall hållas April 27.