

## **Meeting Agenda**

Maj 18

### **grupp:**

24

### **Ordförande:**

Oliver Tunberg

### **Medverkande:**

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

### **Uppdatering av projektets läge**

Alexander har tillverkat en fysikmotor som via plug and play vi nu har förenat med den senaste versionen av programmet. Det tog en dags arbete men vi lyckades med goda resultat koppla samman verktyget och det fungerar nu bra.

### **Rapport från föregående möte**

Oliver och Rasmus uppdrag sen förra veckan var att jobba på stridsrelationen mellan spelaren och fienderna i spelet. Även jobbat med grafiska presentation av vapen. Oliver har fokuserat mer på stridsrelationen dvs skada, experience och den visuella presentationen av detta. Rasmus har mer fokuserat på grafiska representationen av vapnet och fixat ett Item och Inventory system då man kan plocka upp föremål och sedan använda dem.

Alexander har fixat buggar efter implementationen av ny spelfysik. även kollat på hur kameran i spelet kan förbättras och få bättre kontroll över spelet.

Mansoor har implementerat och visat sitt ljud system som förtfarande behöver jobba lite mer på för att vara kompatibelt med resten av spelet. Han har även kollat på möjligheterna att fixa co-op eller multiplayer även fast det är en senare prioritet.

Martin har nu utvecklat nivå väljare och även övriga menyer och även använt sig av ett ramverk för att få en finare och mer dynamisk presentation av menyerna. Han har även jobbat med karaktär väljare.

## **Diskussion**

Spelet börjar närma sig sitt slutfas och vi börjar förbereda oss för att påbörja en förbättringsfas. Vi har planerat ett datum där inga nya funktioner skall adderas till spelet utan endast förbättring och effektivisering är tillåtet. Vi skall även se över kommenteringen av programmet.

## **Uppdrag**

Rasmus skall jobba med ett system som kan spara och ladda information i spelet.

Han skall också lägga till fler tester.

Mansoor kommer att fortsätta fixa kompatibiliteten av ljud systemet men även fortsätta att kolla på multiplayer även fast det inte är något som kommer att bli klart innan projektets deadline.

Olivers uppdrag innefattar att finslippa stridssystemet mellan spelarkarakteren och motståndare. Detta innefattar den information som dyker upp på skärmen vid mottagande och utdelande av smällar. Även så skall Oliver implementera ett erfarenhetssystem där spelarkarakteren får utdelning av poäng när han eller hon besegrar monster.

Motståndarna skall även belöna poäng beroende på deras grad.

Martin skall fortsätta på menyområdet har fördjupat sig i och färdigställa så gott han kan nivåväljar läget. Han skall även fixa buggar inom karaktärsvalet där spelaren skall kunna välja kön och utseende på sin karaktär.

Alexander tänker kolla mer på kameran och även bakgrundseffekter

## **Nästa Möte**

Nästa möte skall hållas Maj 22.