Protokoll för möte – 24/3-2016

Facilitator: Albin Bååw

Närvarande: Albin Bååw, Kristoffer Ek & Pedram Shirmohammad

1. Mål

2. Rapporter

1. Albin och Ek har testat runt lite med hur det är att jobba i OpenGL, det har gått OK.
2. Pedram har börjat kika på Googles API:er för att dela highscore osv.

3. Diskussion

1. Hur ska vi utveckla spelet? M.a.o. ska vi använda ett ramverk?

4. Resultat från diskussionen

1. Vi ska använda oss av OpenGL, då vi har förstått det som att man inte får använda någon form av ramverk. Det verkar därför enklast att utveckla det i OpenGL.

5. Till nästa gång

1. Hur ska spelet se ut?
2. Nästa möte är 12:00 13/4-2016 i något maskingrupprum