

## **Definitions of Done 3**

**Datum 2015-10-06**

Det som ska genomföras denna veckan är främst att färdigställa kod som har påbörjats tidigare sprinter samt att synka all kod så att det går att köra i samma program.

### **Anton**

**Stories:** När energipåfyllningar eller hinder krockar med bussen så skall energimätaren fyllas på respektive spelaren förlora. Ytterligare så ska energi-blixtar som krockar med hinder försvinna.

#### **Tasks:**

1. Beräkningar skall ske kontinuerligt för att undersöka om två objekt har krockat.
2. Om två objekt har krockat så ska:
  - a. Vid krock mellan buss och hinder: Spelaren förlorar.
  - b. Vid krock mellan energi-blixt och hinder: Blixten försvinner.
  - c. Vid krock mellan energipåfyllning och buss: Bussens energimätare fylls på.

#### **Definition of done:**

1. Alla kollisioner mellan bussen och object samt mellan blixtar och hinder detekteras korrekt.
2. När en kollision har inträffat kallas rätt metod. Utöver det så skall blixtar tas bort logiskt och grafiskt när de kolliderar med hinder.

### **Daniel**

Skall avsluta Hinder arbetet som han, Anton och Johan hade som delat ansvar föregående sprint.

### **Johan**

Tar över ansvaret för att slumpmässigt skapa energipåfyllningar vilket var Ola och Mattias ansvar föregående sprint.

### **Mattias**

**Stories:** När spelaren förlorar så skall det komma upp ett meddelande på skärmen som förklarar detta.

#### **Tasks:**

1. När spelaren förlorar så ska ett meddelande visas över spelfältet som blir fryst i bakgrunden.
2. På meddelandet ska det finnas en knapp som avslutar applikationen sedan stänger ner den helt.

**Definition of done:**

1. En metod som genererar en pop-up med ett "Game Over" meddelande skall finnas. Meddelandet ska ha en knapp för att avsluta.
2. När knappen för avsluta trycks skall appen korrekt stängas av och avslutas.

**Ola**

Tar över ansvaret helt för skjut knappen samt skall se till att bussen korrekt byter mellan körfälten vid input vilket är ett arbete från sprint 1 som nu är hans ansvar.