

# Handledning Vecka 12

Onsdagen den 18 mars 2015

Protokollförare: Simon Bothén

Närvarande: Andreas Karlsson, Simon Johansson, Simon Bothén, Tim Lindstam, Henrik Phan

## Vad togs upp:

Basecamp strulade men vi fixade det.

Att ny information om hur documentationen skall se ut har updaterats. Måndages föreläsning gav mycket ny information som vi inte visste om innan.

Gantt-schema ska gå så långt som det går (men inte för långt).

Vad uppmanades vi till:

Basecamp måste användas.

# Handledning Vecka 13

Fredagen den 27 mars 2015

Protokollförare: Simon Bothén

Närvarande: Andreas Karlsson, Simon Johansson, Simon Bothén, Tim Lindstam, Henrik Phan

## Vad togs upp:

Tim hade problem med terrängen men han löste det.  
Andreas fixade klart dokumentation och fixade Maya.  
Henrik håller på med hook.

Nästa vecka:

Fungerande nätverk.

Vi ligger mellan sprint 1 och 2. Hinner vi?

Placeholders? Enkla modeller med enkla färgade texturer.

PoC nivå: Tim arbetar. Men ska prata med gruppen om oimplementerade features.

Vad ska vi tänka på?

Om vi inte hinner? Vad är det viktigaste som behövs?

Basecamp: Inviduellt skriva nere lite vad man gjort och sammanställer efter veckan. Övergripligt och ungefär vad man gjort.

Hur ser timmarna ut? Någonstans mellan 16-20h.

Hur ser fördelning ut? Det ser bra ut!

Är det problem, TA UPP DET! Kan ge bakslag.

Hur ska vi testa spel? Testa per iteration.

Måste ha en dokumenterad testning per iteration.

Våra krav är till exempel. Det ska inte lagga, man ska undvika att man kan fuska. Det som ska hända ska hända o.s.v.

Koden ska packas ner och zipas upp på basecamp.

# Handledning Vecka 15

Onsdagen den 8 april 2015

Protokollförare: Simon Bothén

Närvarande: Andreas Karlsson, Simon Johansson, Simon Bothén, Tim Lindstam

Frånvarande: Henrik Phan

## Vad togs upp:

Planeringen höll inte, och fick göras om och är klar!

Tim gjorde PoC och lite skript till level.

Simon J började på nätverket men Simon B tog över och Simon J började på gameplay biten.

Andreas skrev projektplaneringen och placeholder modeller.

Simon B satt upp server och fixade kommunikation.

Henrik har jobbat på karaktärsförmågor.

Mer tid behövdes på abilities vilket vi fick från nätverketsbiten.

**IGEN BASECAMP MÅSTE ANVÄNDAS!**

Kontext och system diagram.

Nästa vecka:

Se aktivitet dokumentet Sprint 3.

Ta gärna med något som kan visas upp

# Handledning Vecka 16

Fredagen den 17 april 2015

Protokollförare: Simon Bothén

Närvarande: Simon Johansson, Simon Bothén, Tim Lindstam, Henrik Phan

Frånvarande: Andreas Karlsson

## Vad togs upp:

Kod ska upp på basecamp.

Henrik har jobbat med karakärsförmågor

Nästa vecka

Skapa fiender

Liv

Respawn

Triggers

Vad ska vi tänka på:

Vi ska ha externa speltester på sundsgymnasiet.

Ett pussel och eller två är bra

Bara så man kan testa.

Bara 4 veckor kvar!

Klassdiagram!

Kolla på projektguiden.

Kolla över vad vi har och inte har.

Planera, tidsrapportera!

# Handledning Vecka 17

Torsdagen den 23 april 2015

Protokollförare: Simon Bothén

Närvarande: Andreas Karlsson, Simon Johansson, Simon Bothén, Tim Lindstam, Henrik Phan

## Vad togs upp:

Tog upp vad alla har gjort.

Tips är att testa externt.

# Handledning Vecka 19

Onsdagen den 6 maj 2014

Protokollförare: Simon Bothén

Närvarande: Andreas Karlsson, Simon Johansson, Simon Bothén, Tim Lindstam, Henrik Phan

## Vad togs upp:

Deadline 24/5

Skulle visa spelet men internet klyddade

Simon fixa nätverk för softwall och swap

Planera sista veckan, nästan dag för dag

Udatera dokumenten

Förbereda testerna

Reflektera över vad som är viktigast

# Handledning Vecka 21

Tisdagen den 19 maj 2015

Protokollförare: Simon Bothén

Närvarande: Andreas Karlsson, Simon Johansson, Simon Bothén, Tim Lindstam, Henrik Phan

## Vad togs upp:

Som sagt, lägg upp allt på basecamp så att Jonas kan ha koll på allt.

Kanske inte lika detailed som på Trello men mer övergripligt.

Fixa klart dokumenten.

Reflektera över vad som har varit bra, vad har varit dåligt? Lärdomar? Hur kunde vi gjort bättre?

Lägg up kod och EXEs!