***LAITH HANDLEDNING Grupp 26***

Handledning V12, 18/3-15

Protokoll av: Simon B

Närvaro: Simon J, Simon B, Andreas, Tim, Henrik

Vad togs upp:

Basecamp strulade men fixades.

Att ny information om hur documentationen skall se ut har updaterats. Måndages föroläsning 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 til & beslut:

Basecamp måste användas.

Handledning 27/3

Protokoll: av Simon B

Närvaro: Simon J, Simon B, Andreas, Tim, Henrik

Vad togs upp:

Tim hade problem med terräng. 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 arbeterar. Men ska prata med gruppen om oimplementerade features.

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.