

Datum: 2/4 15:10

Deltagare: Daniel, Alexander, Kristoffer och Poya

Sista möte inför lov

Mål

Få djupare förståelse ang. speldesignen

Redovisning

Kristoffer har skrivit klart punkt två i RAD:en. Daniel och Alexander gjorde en analysmodell. Daniel digitaliserade ett preliminärt grafiskt gränssnitt med hjälp av Alexander. Gruppen spelade Warlock för att få inspiration och idéer till projektet.

Diskussionsunderlag

Diskutera hur uppgifter ska läggas upp inför påskveckor. Diskutera speltestet (Warlock) och komma med mer konkreta idéer om hur vårt spel ska fungera.

Utfall och uppgifter

Gruppen bestämmer att läsa på grundligt och genomgående om libgdx och box2d under "lovet". Gruppen tyckte att vårt spel skulle ha ett snabbare tempo än Warlock. Det som var bra med Warlock som ska finnas med i vårt spel är accelerationen när man går med sin karaktär och att det blir ett "glid".

Vi bestämmer att ett möte 15 april.

Sammanfattning

- Läsa på grundligt om LibGDX
- Vi vill ha med glid från Warlock men ett snabbare tempo.
- Nästa möte 15 april