

**Datum: 26/3 9:00-10:15**

**Deltagare:** Daniel, Alexander och Poya

### **Mål**

Fixa punkterna 1 och 2.3 i RAD

### **Redovisning**

Handledaren tilldelade oss gruppnummer 28 via mail.

Efter att ha studerat Slick2D API:t kom gruppen överens om att inte använda den då det är dåligt dokumenterat. Gruppen valde istället att använda libGDX.

### **Diskussionsunderlag**

Fastställa preliminära grunddesignen och funktionen för spelet som sedan ska skrivas i RAD.

### **Utfall och uppgifter**

Gruppen bestämde hur flera nyckelfunktioner i spelet ska gå till. Hur man ska navigera och använda sin karaktär samt hur GUI:t ska se ut.

Gruppen beslutade även att öka antalet knappar för varje spelare till sex knappar. Detta för att kunna ha två attackmöjligheter och inte behöva kompensera rörligheten av spelarens karaktär. För att de som spelar ska få plats vid tangentbordet ändrar gruppen spelarantalet till 2-4 spelare.

RAD:en blev inte helt färdig, used cases återstod. Uppgift för hela gruppen blir att göra färdigt det till nästa möte. Gruppen börjar jobba någon gång under nästa morgon. Gruppen hade en loggbok, men som inte följde den angivna mallen. Därför blir det en uppgift att formatera om loggboken till nästa möte.

### **Sammanfattning**

- Göra färdigt used cases i RAD
- Formatera om loggbok
- Nästa möte 27/3 16:00 via skype