

<http://www.cse.chalmers.se/edu/course/TDA367/project/agenda.txt>

Datum: 24/3 09:30 - 11:30

Möte om roller och idéer

Deltagare: Daniel, Alexander och Poya

Mål

Att komma med idéer och bestämma vad gruppen vill göra för projekt.

Redovisning

Eftersom detta var gruppens första möte fanns inga tidigare uppgifter att redovisa.

Diskussionsunderlag

Det som diskuterades under mötet var om gruppen möjligtvis skulle göra en app, eller en datorapplikation. Och följdfrågan skulle då vara, vad för app/datorapp?

Utfall och uppgifter

Flera av gruppmedlemmarna var sugna på att göra en app, men gruppen valde att strunta i det då man måste sätta sig in i SDK och det blir mer tidskrävande än tänkt.

Då blev frågan om gruppen skulle göra en datorapplikation eller ett datorspel.

Gruppen kände att de mest intressanta applikationer antingen finns på webben eller är uppkopplade mot internet. Pga att det blir omständigt valde gruppen att strunta i det och istället göra ett datorspel som ska spelas lokalt.

Vi kollade därför på ett potentiellt spel och kom fram till att det mest underhållande och praktiska var ett spel där man på ett tangentbord kan vara 2-6 spelare. Gruppen tyckte att ett spel inspirerat av warlock från warcraft 3 vore häftigt. Idéen är att vara flera spelare där varje spelare max använder sig av 3-4 knappar.

Uppgifter till nästa möte blev gemensamt för alla deltagare. Att maila handledaren Joachim med information för att få gruppnummer. Den andra uppgiften blev att alla deltagare i gruppen skulle titta över lämpligt API att använda för projektets ändamål.

Sammanfattning

- Spåna på idéer för nästa möte
- Titta på lämpligt API
- Nästa möte blir 25/3 13.15 i ett grupprum

Datum: 25/3 13:15-14:15

Möte

Deltagare: Daniel, Alexander och Poya

Mål

Planera resten av veckan

Redovisning

Mail skickades till Joachim och svar inväntas.

Gruppen bestämde även att använda det grafiska biblioteket Slick2d.

Diskussionsunderlag

Bestämma ett schema för hur veckan ska se ut.

Utfall och uppgifter

Gruppen bestämde att träffas kl 9 dagen efter. Gruppen kom även överens om att alla ska läsa på om Slick2d API:t.

Sammanfattning

- Läs på om API:t
- Nästa möte 26/3 9:00 i bulten

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

Datum: 27/3 16:00-16:30

Deltagare: Daniel, Alexander och Poya

Mål

Läsa på om libGDX

Redovisning

Alexander och Daniel skrev färdigt used cases under några timmar. Poya var inte närvarande på morgonen/dagen när de andra jobbade. Pga detta kom gruppen under mötet överens om att Poya får sköta formateringen av loggboken.

Diskussionsunderlag

Hur ska vi läsa på om libGDX på bästa sätt?

Utfall och uppgifter

Gruppen kommer överens om att tutorials på youtube blir det smidigaste sätt att komma igång. Vi hittar informativa videos om libGDX och får i uppgift att titta genom lite under helgen. Gruppen ska även försöka få maven att fungera med eclipse som varit lite problematiskt hittills. Daniel nämner dock att han kan ha hittat en lösning. Hela gruppen ska ha försökt löst det här till nästa möte.

Sammanfattning

- Se videos om hur libGDX funkar, och hur man kommer igång
- Få maven att fungera med eclipse
- Nästa möte 1/4 kl 13:00

Datum: 31/3 13:00-14:30

Deltagare

Daniel, Alexander, Kristoffer

Mål

Färdigställa en preliminär RAD, speciellt ta fram en analysmodell av applikationen.

Redovisning

Alla i gruppen har läst på om hur man kommer igång med libGDX. Daniel lyckades skapa ett Maven-projekt med libGDX.

Diskussionsunderlag

Färdigställ RAD. Fortfarande osäkert med libGDX (Box2D, Scene2D etc.). Använda Maven som "build system"?

Utfall och uppgifter

Gruppen kom överens om att fortsätta kolla på tutorials, videor och annat som hjälper för att få större förståelse för libGDX. Oklarheter huruvida Scene2D kan användas i projektet uppkom då det tycks strida mot MVC.

Gruppen kom även överens om att byta ifrån Maven till Gradle då det fanns bättre support för Gradle vid användning av libGDX.

Kristoffer fick i uppgift att färdigställa punkt 2 i RAD:en. Daniel och Alexander ska ordna ihop en analysmodell (med input från resten av gruppen) och Daniel ska digitalisera det preliminära grafiska gränssnittet för att lägga in i RAD:en.

Alla i gruppen ska fortsätta läsa på om libGDX, dess funktioner och hur det fungerar. Alla i gruppen ska dessutom ha fått libGDX att fungera med Gradle.

Sammanfattning

- Fortsätta utforska libGDX
- Byta över till Gradle
- Färdigställa den preliminära RAD:en
- Nästa möte 2/4 15:10