

Datum: 14/5 9.00 - 10.00

Deltagare: Daniel, Alexander, Kristoffer och Poya

Mål

Planera och organisera arbete.

Redovisning

Daniel fixade några buggar sedan förra mötet.

Diskussionsunderlag

- Bestämma ramverk för GUI
- Fördela arbetet.
- Planera när det ska jobbas med vad

Utfall och uppgifter

Sedan förra mötet har gruppen bestämt hur arbetet ska fördelas.

- Poya och Daniel kommer jobba med UIState.
- Daniel och Alexander fortsätter med buggfixandet.
- Alexander ska även se över hur man kan spara resultat mellan rundorna så som kills och deaths, fixa cooldown och andra spell-relaterade saker, skapa en event bus för att byta mellan states och kolla lite på unit testing.
- Kristoffer skapar en Options singleton-klass som lagrar saker som spelares kontroll och namn, och som sedan kopplas ihop med InputProcessor:n. Han fixar även en ContactListener som hanterar kontakter mellan bodies.

Gruppen kom överens om att ägna tid åt att skriva på rapporten under måndag.

Ramverket för GUI bestämdes preliminärt till Scene2D.

Sammanfattning

- Ramverk för GUI är preliminärt bestämt.
- Arbete fördelat.
- Rapportskrivande på måndag.