

Datum: 20/4 15.00 - 16.15

Deltagare: Daniel, Alexander, Kristoffer och Poya

Mål

Lägga upp arbete för gruppen och ta fram delmål.

Redovisning

Mötet vi skulle haft den 17 april sköts upp till idag, 20 april eftersom gruppen kände att vi inte hade tydliga händelser att redovisa. Gruppen har implementerat en grund till KeyboardChaos där man kan styra en cirkel som skjuter små bollar, med en grundkod som Kristoffer har skrivit. En grund till UML-diagram har påbörjats, men eftersom gruppen upptäckte att klasserna behövde redigeras och omstruktureras någorlunda så är UML-diagramet preliminärt och långt från färdigt.

Diskussionsunderlag

Vi har talat genom koden som Kristoffer har grundat med bidrag från gruppen. Vi har lagt upp en to-do lista med saker vi bör få gjort under en vecka framöver, samt diskuterat vad vi fick sagt under seminariet. Vi har även kommit överens om vilket tillvägagångssätt vi ska ha gällande en bugg som uppkom vid styrning. Gruppen snackade även om att få bodies att disposa vid rätt tillfällen. Just nu fungerar det bara för en spelare att skjuta en fireball, vi ska lösa så att alla spelare kan skjuta.

Utfall och uppgifter

Uppgifter till nästa vecka blir att jobba med to-do listan, det vill säga jobba på följande punkter:

- Jobba på att disposa kroppar vid rätt tillfällen
- Jobba på en lösning med kontrollbuggen
- Om gruppen hinner, jobba på att ge flera spelare förmågan att skjuta

Sammanfattning

- Följa to-do listan
- Nästa möte 23 april