

Deltagare:

Elin Forsberg, Joel Båtsman Hilmerisson, Jenny Carlsson, Daniel Persson

Datum:

21/09/07

Mötesagenda

Grupp: Chalmers Defense

Datum: 21/09/07

Deltagare: Elin Forsberg, Joel Båtsman Hilmerisson, Jenny Carlsson, Daniel Persson

§1 Mål

- Inga specifika mål eller problem som behöver adresseras.

§2 Rapporter

- Möte 2021-09-03
https://docs.google.com/document/d/1AevYv-30FdGeGdMv5uxMjAXqr732z_C_RUDFT71Pv0U/edit?usp=sharing
- Elin ska fortsätta att skissa på banan och uppgraderingar på towers och eventuellt towers uppifrån.
 - Har gått bra. Skissat på uppgraderingar också.
- Alla ska fortsätta skissa på GUI.
 - Alla har skissat vidare och kommit fram till bra ideer.
- Joel kollar upp möjligheten till roterande figurer.
 - Gjort och det gick bra. Skall informera mer om det.
- Daniel sätter upp UML dokument och börjar tänka/gör en grovskiss.
 - Dokument skapat och påbörjat lite idéer
- Alla fortsätter att fylla på trello
 - inget tillagt
- Jenny kollar upp trello workspace igen
 - Fixat och alla är tillagda

Punkter från förra mötet:

- Progressbar hur gör vi?
 - Virus under, smurf över
 - Antingen stegvis progress eller smooth om det inte blir för svårt.
- Highscore Hur gör vi?
 - Antal döda virus
 - Virus hp avgör "poäng"

§3 Diskussionspunkter

Allmänna:

1. Handledningstillfället
 - a. feedback i slack

Deltagare:

Elin Forsberg, Joel Båtsman Hilmerisson, Jenny Carlsson, Daniel Persson

Datum:

21/09/07

Projektplanering:

- Veckans mål och deadlines
- Trello

Produkt:

- Lista med funktioner
- Rotationer

Objektorienterad design:

- UML fixat?
- Hur skall vi jobba på bästa sätt?

Grafisk design:

- Skisser - hur har det gått och vad återstår?
- Ikoner/bakgrunder/färgval/mm
- Resolution och scaling. Fullscreen
- Skumt med att sätta ut torn på byggnader på spelplanen
- Bestämna exakta storlekar för spelplan och kringliggande menyer

§4 Resultat och uppgifter

Resultat:

Allmänna:

- 1.Handledningstillfället
 - i. Osäker på en formulering, redde ut det som att vi skall börja skapa en grundkod baserat på user stories.

Projektplanering:

- Veckans mål och deadlines
 - UML klart senast fredag
 - Preliminär startskärm på måndag nästa vecka
 - Designval klara
 - Wireframes
 - Färgval
- Trello
 - User stories måste börja läggas in i trello
 - Fråga på user stories: Är user stories "saker som spelaren vill kunna göra" eller saker som spelaren vill att spelet kan göra?"

Produkt:

- Lista med funktioner
 - Några tillskott i listan, främst gällande beslutspunkter.

Deltagare:

Elin Forsberg, Joel Båtsman Hilmersson, Jenny Carlsson, Daniel Persson

Datum:

21/09/07

- Rotationer
 - Joel kollat upp och implementerat litet test. Att scala sprites till spelet är jobbigt för koordinaterna blir skumma

Objektorienterad design:

- UML fixat?
 - Dokument fixat och har kollat på powerpoints m.m. för att få bättre förståelse av hur den skall se ut.
 - Utility mapp och core mapp skall skapas men det är lite oklart just nu om vad som skall finnas med.
 - Fråga om mapparna på handledning.
- Hur skall vi jobba med UML på bästa sätt?
 - Sitta gemensamt, exempelvis med whiteboard.

Grafisk design:

- Skisser - hur har det gått och vad återstår?
 - Bestäm botten
- Ikoner/bakgrunder/färgval/mm
 - Börjar ta sig, nästan klart (exkluderat menybild)
- Resolution och scaling.
 - Funkar dåligt
- Ska man kunna sätta ut torn på byggnader på spelplan
 - Bestämt att man ska kunna göra det.
- Bestämma exakta storlekar för spelplan och kringliggande menyer
 - Har gjorts

Uppgifter:

1. Alla jobbar med UML gemensamt
2. Kolla upp core mapp/utility mapp ytterligare
3. Elin fortsätter att syssla med skisser mm
4. En till perfektionerande runda av skisser - alla

§5 Slutet av mötet

Till nästa möte:

- Ta beslut om scaling
- Brainstorma om grafisk profil

Deltagare:

Elin Forsberg, Joel Båtsman Hilmersson, Jenny Carlsson, Daniel Persson

Datum:

21/09/07

Nästa möte är fredag den 10e september