

Meeting Agenda

Date: 2018/5/8

Chair: Philip Nilsson

Participants: Philip Nilsson, Therese Stureson, Farzad Besharati, Linus Wallman

1. Objectives (5 min). Resolve any issues preventing the team to continue.

- Segmentering av karta
- Fiender: Attack och movement

2. Reports (15 min) from previous meeting

Linus:

- Gjort klart tidigare tasks (animation, kamera) samt börjat skriva kod för byte av skärm.

Philip:

- Fiender kan nu attackera, ganska primitivt just nu. Skall förbättras.

Farzad:

- Väntar fortfarande på att Segment's Enemy-lista ska bli klar. Kanske inte behövs? Bara gå igenom alla fiender som finns på vår tilemap eftersom det inte är så många?

Therese:

- Har fixat så man kan gå in och ut genom dungeons

3. Discussion items (35 min)

Segmentet skall ha en värld. Denna skall lyssna på världspositionen och uppdateras därefter.

För att kunna representera ett föremål i världen har vi nu skapat en ny klass - GameObject.

Character och ärver från GameObject

Behöver verkligen Character konstruktorn 'health' som indata när vi redan skickar in maxHealth?

- Nej, vi gör så att health sätts till maxHealth.

4. Outcomes and assignments (5 min)

Linus:

- Gör om AnimationDefinition till en factory
- Se om uicharacter kan på något sätt tas bort och läggas in i GameObject
- Skriv klart på screenswitcher (byte av skärm)

Philip:

- Skapar segmentklass
 - Skall läsa in 32x16 positioner
 - Lyssnar på World, hämtar xmin och ymin
 - Ger fiender tillstånd att attackera
 - Håller lista över lokala fiender

Farzad:

- Ska fortsätta på Items, försöka få items (ex. bomber) att dyka upp i världen och göra skada till varelser.

Therese:

- Koda på Fiende

5. Wrap up

Nästa möte är 10/5 kl 13 i grupprum M1212B