

Meeting Agenda

Date: 27/4-18

Chair: Therese Sturesson

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

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

- Alla ska pusha till master

2. Reports (15 min) from previous meeting

Linus:

- Generell protoypande/design

Therese:

- Har gjort klart kartan.
- Funderat på hur man ska flytta vissa metoder i playerCtrl till en ny klass

Farzad:

- Har skapat flera item tests
- Items och relaterad logik har fixats

Philip:

- Har jobbat med collision detection samt implementationen av en WorldMap - klass.

3. Discussion items (35 min)

- Segment klass: inte säkra på att vi behöver det så vi väntar med att skapa en sådan klass.
- Tile klass: Vi skapar en ny Tile klass där vi kan ha logiken för hur man kollar om en tile t.ex. är solid eller occupied.
- Hur man vinner spelet? Man ska ta död på en viss fiende för att vinna spelet.
- Om man går in i ett segment som man redan har varit i spawnas alla enemies igen.

4. Outcomes and assignments (5 min)

Linus:

- Animation, hud i gamescreen (inv), kamera, screenstatemanager

Philip:

- Kollar mera på WorldMap. Vi skall kunna ladda en TileMap via denna.

Farzad:

- Integrera items med världen

Therese:

- Skapar en tile klass och flyttar över metoder dit.

5. Wrap up

Nästa möte är tisdagen ½ kl 14 i grupprum M1203C