

Meeting Agenda

Date: 10/5

Chair: Therese Sturesson

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

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

Vi har inga idag.

2. Reports (15 min) from previous meeting

Linus:

- Inte hunnit göra något sedan det tidigare mötet.

Therese:

- Fiende kan nu röra på sig, lite buggit men det funkar. Har även börjat på attackmetoden för fiende.

Philip:

- Har påbörjat MapSegment-klassen. Skall testa två möjliga approaches.

Farzad:

- Inte gjort mycket

3. Discussion items (35 min)

- Attackalgoritmen
 - Hur fienden ska attackera, hur ofta osv samt vad den behöver från segmentklassen
- Hur ska man implementera att bomber exploderar och liknande
 - kom fram till att vi ska använda oss av Timer och Timertask
- Hur löser vi problemen med att kolla när spelaren rör på sig i världen, hur vet man att en spelare plockar upp ett item.

- Lite osäkert om trymove ska finnas i playerctrl eller på något annat ställe.
 - fråga joachim om detta

4. Outcomes and assignments (5 min)

Linus:

- Fortsätter med tasks från tidigare möte

Therese:

- Ska fortsätta med attack metoden för fiende och lösa så move inte är så buggigt.

Philip:

- Skriver vidare på MapSegment samt funderar kring attackalgoritmen.

Farzad:

- Skriva lite på andra items, expandera lite på GameObjects, när en fiende dör, då ska den kanske tappa en BombPickup eller HeartPickup, som är gameObject som kallar på respektive instant item

5. Wrap up

Nästa möte är den 15/5 kl 9-13 i grupprum EG-5211