

# Meeting Agenda

Date: 17/4-18

Chair: Linus Wallman

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

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

- Therese kan inte fortsätta med kartan innan vi har bestämt ett par saker
- Börja på något UML-diagram
- RAD: Lägga till use case med in game menu och lägga till bilder till graphical user interface

## 2. Reports (15 min) from previous meeting

Philip:

- Spånat och skrivit lite domänkod relaterad till modellen. (Character, Player, Facing, Enemies)-klasser

Therese:

- Fixat alla skisser. Kollat på tiled 2D map-editor.

Linus:

- Har kollat lite på hur man kan rendera kartan och de tekniker som finns.

Farzad:

- Har teoretiserat lite om hur Inventory och Item klassen ska se ut och fungera

## 3. Discussion items (35 min)

- Kartan.
  - Tiles skall ha en position
  - Facing ändras med ctrl + piltangenter
- Spåna lite över sprites/textures/assets
- Får vi använda externa verktyg som Tiled 2D map editor? (Fråga Joachim)
- Fråga Joachim om Inventory och Items, valet av datastruktur för inventory (hashmap/arraylist i java) etc.

## 4. Outcomes and assignments (5 min)

Alla:

- Kolla om ni kan hitta förslag på sprites/assets/textures etc.

- Bestäm till nästa möte hur stort ett segment skall vara.

Therese:

- Hjälper Philip med Character, Player, Enemies, etc.
- Skriva på Graphical user interface.

Linus:

- Se om det går att hitta en metod att "choppa upp" tilemap i läsbara segment.
- Fortsätter på assignments från tidigare möte.

Farzad:

- Skapar UML-diagram till torsdag.
- Fortsätter på assignments från tidigare möte.

Philip:

- Fortsätter på assignments från tidigare möte.

## 5. Wrap up

20/4 Fredag: M1203B 10-12