

Meeting Agenda

Date: 2018/4/13

Chair:

Participants: Therese Sturesson, Philip Nilsson

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

- Domain model
- Ta en hel del beslut över hur spelet ska se ut och hur det ska funka

2. Reports (15 min) from previous meeting

Philip:

- Ditto

Therese:

- Har inte kunnat göra så mycket då vi inte har diskuterat GUI (har inte kunnat skriva så mycket då) och det har inte funnits något projekt att koda på.

Linus:

- Satt upp libgdx projekt samt skapta mindre projektstruktur

Farzad:

- Förbättrat Use Cases och skapat grafer

3. Discussion items (35 min)

- Hur ska man vinna spelet? (Om vi ska ha poäng ska vi ha en scoreboard?)
 - Klara ett objektiv. (Plocka upp något, döda något)
- Hur ska GUI se ut? (Start meny, när man är inne i spelet, ingame meny)
 - Vi siktar på ett enkelt GUI
 - Start menu
 - Continue
 - Återupptar från senaste save
 - New game
 - Startar en ny "omgång"
 - Load game
 - Innehåller lista över save slots. Slots innehåller enkel statistik över antal hjärtan och dylikt
 - How to play
 - Innehåller beskrivning av knapparnas funktionalitet
 - Settings
 - Upplösning, volym etc. Kanske button mapping.

- Exit game
- Ska man kunna spara spelet?
 - Ja, beror på om det verkligen behövs. Om spelet inte blir stort, så kanske det är en onödig funktionalitet att utveckla nu i början. Utöver det så är det en ganska intressant funktion.
- Hur ska världen se ut? (slumpas ut? vi bygger upp den själva?)
 - Behöver ej slumpas. Vi kan skapa egna segment som sedan placeras ut enligt förutbestämt mönster.

- Discuss issues from 1 and 2, possibly new or more general issues (very short notes and/or keywords)

4. Outcomes and assignments (5 min)

Philip:

- Börjar kolla på domänkod
 - Börja skriva Character-relaterade klasser
 - Character
 - Player
 - Enemy

Therese:

- Skissar rent bilderna från whiteboard
- Börjar kolla på Tiled map editor

Linus:

- Skriva någon Renderings klass och relaterade interfaces (typ drawable som definierar hur något ritas etc.)
- Kolla på tilemaps, se över hur vi kan implementera segments möjligtvis (kanske något för bred task)

Farzad:

- Börjar kolla på domänkod
 - Börja kolla/skriva på Item och Inventory

- Outcomes from 3). I.e. write down what's decided and why it was decided? Sync with other documentation (add terms to wordbook) - From outcomes, 1), 2) and 3) (re)assign each group member issues to solve.

5. Wrap up

- Write down unresolved issues for next meeting. - Time and location for next meeting

Tisdag 17/4 - Arbete EG3505 9-12, Möte M1206b 13-15

Fredag 20/4 - Unknown