

# Meeting Agenda

Date: 17/5

Chair: Therese Sturesson

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

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

- Strukturera upp koden

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

- Philip:
  - Har lagt till inventory slots. Dessa visas nu på skärmen. Kopplade till `player.inventory.slot1()`, respektive `slot2()`.
- Therese:
  - Strukturerat om hur fienden spånas och läggs till i listan. Har lagt in en ny karta till katedralen. Har börjat på vad som händer när en spelare eller fienden dör.
- Linus:
  - Skrivit två utility-klasser, clock och timer. Börjat skriva på `GameOverScreen` och `MainMenuScreen`.
- Farzad:
  - Logiska grunden för Items är klar, Sword är också klar och kan användas i spelet nu. Det som saknas är att få animationer och `GameObjects` att synas i världen.

## 3. Discussion items (35 min)

- Strukturerar om koden
- Vi börjar på SDD nästa vecka på måndag/tisdag

## 4. Outcomes and assignments (5 min)

- Philip:
  - Skall refaktorera `AwesomeGame` genom att skapa factories. Skall skapa `AssetManager`.

- Flytta textures till AssetManager
  
- Therese:
  - Ska refaktorerar WorldMap, MapStorage, MapSegment och Tiles, flytta ut vissa klasser till service och se över ansvaret för varje klass så de inte överlappar varandra. Ska titta på om WorldPosition kan ta en position eller måste använda x och y.
  
- Linus:
  - Refaktorerar AwesomeGame till GDXWrapper, flytta den logik som finns i AwesomeGame till en ny klass (Game) som finns i modellen. Fortsätta på GameoverScreen och MainmenuScreen
  
- Farzad:
  - Fixar hashmap för texturer och med att rita ut GameObjects på skärmen

## 5. Wrap up

Nästa möte är tisdagen den 22/5 kl 9 i grupprum EG-5209