

Meeting Agenda

Date: 22/5-18

Chair: Therese Sturesson

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

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

- Vi behöver jobba mer på viewn, det mesta av logiken är nu klar.
- Vi behöver fixa sekvensdiagrammen
- Vi behöver börja skriva SDD

2. Reports (15 min) from previous meeting

Therese:

- Har flyttat ut WorldMap, Mapstorage och Tiles till service mappen. Har även kollat över klasserna ansvar och flyttat runt på lite saker. Har skapat en enemy controller och flyttat checkarna för move och attack till controllern (och nu behöver inte enemy segment för att skapas). Har kollat på ifall WorldPosition ska ta in en Position istället för x och y, det går att ändra men ser inte riktigt poängen med att ändra det. Har fixat så att vi har en eventBus och ändrat där vi hade observer innan till eventBus.

Philip:

- Har skapat en AssetManager i vilket vi kan lagra texturer, texture regions och items om vi så vill. Har skapat factories för PlayerCharacter och Item. Vi har nu en klass kallad "Game" i vilket vi bör instansiera modellrelaterade saker såsom spelare och items. Relevanta texturer för items, spelare och fiender laddas nu in i AssetManager.

Linus:

- Lagt till funktionalitet för att rita ut ett gameobject i världen, GameOverScreen och MainMenuScreen, flyttat på vart modellen skapas på till ett mer lämpligt ställe (ScreenRepository).

Farzad:

- Fortsatt med logik för några items och objects, börjat med SDD:n.

3. Discussion items (35 min)

- Rita ut GameObjects
 - Lista i MapSegment som vi lägger till saker till, GameScreen går sedan igenom listan och ritar ut

4. Outcomes and assignments (5 min)

Therese:

- Fixa så WorldPosition tar en position istället för x och y. Fortsätta på eventen (eventbus) för när spelaren eller om bossen dör och därmed byter skärm. Fixar en Game Win screen och Credit screen. Skriver 1. Introduktionen och första stycket på 2. System Architecture på SDDn. Laddar upp mötesdokumenten 15/5, 17/5 och 22/5 till master.

Philip:

- Hittar texturer för nya items. Bomber med mera. Kolla på animering för player och enemy. Kollar på Game och LibGDX wrapper klasserna. Skriver 3. Subsystem decomposition.

Linus:

- (med philip) Se till att alla gameobjects har texturer/animationer. Kollar på Game och LibGDX wrapper klasserna. Skriver 2.1 General observation på SDDn.

Farzad:

- Fixa så att GameObjects ritas ut och bli klar med items, flytta runt några saker om det går så att STAN blir nöjd. Skriver 4. Persistent data management på SDDn.

5. Wrap up

Nästa möte är Torsdag den 24/5 kl 9-12 i grupprum M1212C.

Sitta och jobba tillsammans eftermiddag samma dag, grupprum M1222A kl 13-15.

Sitta och jobba tillsammans fredag den 25/5, grupprum EG-4207 kl 13-17.

Sitta och jobba tillsammans fredag den 25/5, grupprum SB-G506 kl 9-12.