

# Meeting Agenda

Date: 20/4 - 18

Chair: Philip Nilsson

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

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

- Val av tileset
- Storlek på karta. Antal segment, etc.
- Ta oss själva i kragen...

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

- Philip
  - Börjat kolla på inventory prototyp i kod.
- Therese
  - Kollat på tilemap, letat tilesets och testkodat hur man ska röra sig runt på kartan.
- Linus
  - Omformatterat mapp-struktur i git-repot
  - Kollat på tiles, tile properties och hur dessa kan renderas

## 3. Discussion items (35 min)

- Hur implementerar vi `character.move()`?
  - Låser movement mellan tiles. Kan enbart anropa när karaktären står stilla (Mjuk teleportering)
- Ta fram mer konkreta tasks
  - Lite svårt just nu, enklare när vi kommer igång
- Tilemap
  - Property -> custom property -> gör en viss tile i tileset till boolean och true eller false
- Tilesets

- Vi har valt tileset, använder för tillfället link som sprite till spelaren

#### 4. Outcomes and assignments (5 min)

- Therese
  - Kolla specifikt på hur man ska röra sig kontinuerligt med facing.
  - Börja designa tilemap
- Linus
  - Rendering
- Philip
  - Collision detection och tester
- Farzad
  - Börja implementera item/inventory-designen

#### 5. Wrap up

Möte kl 13 tisdag 24/4 i grupprummet EG-3506