

# Meeting Agenda

Date: 2018/04/23

Chair: Linus Wallman

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

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

- Hur Player klassen ska se ut

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

- Linus
  - Strukturerat om projektet en del. Främst flyttat runt kod
- Therese
  - Har fixat en fungerande move metod för spelaren (även att spelaren inte ska kunna gå på solid objekts).
  - Har fixat mer på den riktiga kartan.
- Philip
  - Har kollat på collision detection.
- Farzad
  - Skrivit lite mer på Items/Inventory logik

## 3. Discussion items (35 min)

- Diskutera om att separera på AI och Enemy i domänmodellen. Borde lägga till relevanta pilar i domänmodellen
- Kolla på kartan. Hur många dungeons? Blir ungefär 4 st
- Hur ska Player fungera? Vi väntar till mötet med Joakim för att vi ska kunna förklara bättre lösningarna och han ska kunna säga vad han tycker lite bättre.
- Ha mer konkreta tasks. Vi skapar trello och har alla specifika tasks där.

## 4. Outcomes and assignments (5 min)

- Linus
  - Ser till att kameran fungerar som vi sagt att den skall göra (flyttar sig kontinuerligt genom segment (16x32))
  
- Therese
  - Fortsätta på kartan
  - Kolla på hur screen fungerar
  - Koda mer på hur spelaren rör sig.
  
- Philip
  - Testa vidare på collision detection
  
- Farzad
  - Ska fortsätta med Items/Inventory och skriva tester

## 5. Wrap up

Nästa möte är på fredag den 27/4 kl 13.30 (sal bokad från 13) i sal M1203C