Projektmöte 2

27/1-12 (Läsvecka 2).

Närvarande: Anders, Daniel (ordförande), Dina, Gustaf (sekreterare), Markus, Patrik, Simon.

1. Gustaf gavs i uppdrag att skicka in anteckningarna från Projektmöte 1 till Uno då han efterfrågat ett papper som sammanfattar vår grundläggande planering av projektet.
2. Vi delade upp oss i tre arbetsgrupper för att genomföra MS0 till fredagen 3 feb (läsvecka 3, vecka 5) i enlighet med tidplanen (se anteckningar Projektmöte 1):

* Patrik, Simon och Daniel ordnar **modelleringen** av vårt programs klasser.
* Dina och Markus nedtecknar ”**User stories**”, ungefär som ett antal flödesscheman över tänkbara händelsekedjor då någon använder vårt Pong-program.
* Anders och Gustaf **programmerar** följande: en spelplan, en boll, grundläggande fysik samt möjlighet för att välja antal spelare (1 st).

1. Följande klasser antas behövas i spelet (för beskrivning se resp. klasskort):

* AI
* Ball
* Client
* Controller
* GameChanger
* GameEngine
* GameMenu
* GamePlan
* HighScoreHandeler
* Main
* Paddle
* Player
* Score
* Server
* Wall