

Meeting Agenda

Date: 26/3-15

Facilitator: Emma Fahlén

Participants: Linnea Svensson, Renée Gyllensvaan, Olof Dusterdieck, Emma Fahlén

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

Vi visste inte vad vi skulle göra, hur vi skulle lägga upp arbetet, så vi gjorde en todo-list:

- Use Cases
- Gitignore
- Facktermer för projektet
- Spelmotor
- Skapa Roadmap
- Tänka kodskelett och klassupplägg
- Plot för spelet (i stort och smått)
- Enas om designgrunder och spelmekanik
- RAD
- Boka ett andra möte/veckan

2. Reports (15 min) from previous meeting

Vi har inte haft något formellt möte, men däremot har vi haft informella möten där vi diskuterade upplägg och ideér för projektet. Vi har jobbat mycket tillsammans sen dess.

3. Discussion items (35 min)

- Use Cases

Vi har gjort många, har några få kvar som vi ska prata igenom tillsammans

- Gitignore

Det är nu fixat så att filer som skapas när en kompilerar hamnar i .gitignore. KVAR: ta bort target och .classpath och .project

- Facktermer för projektet

Gör lista på facktermer som uppdateras kontinuerligt

- Spelmotor

Gör reaserch för vilken vi vill använda till nästa gång

- Skapa Roadmap

Skapa en egen roadmap utifrån kursens roadmap, så att en tydlig, översiktlig plan finns

- Tänka kodskelett och klassupplägg

Svårt att börja med ännu, men ha i bakhuvudet. Ha i tanken att vi måste använda MVC.

- Plot för spelet (i stort och smått)

Viktigt att bestämma snart. Prioritet! Fixa brainstorm. Ljud?

- Enas om designgrunder och spelmekanik

Se punkten ovan.

- RAD

Ska skrivas klart till kommande möte med handledare.

4. Outcomes and assignments (5 min)

Vi vill gärna ha en stabil och tydlig plot, designgrund och spelmekanik så snart som möjligt, så att vi har en grund att stå på när vi börjar implementera i nästa steg. Därför är det prioriterat i delegering av uppgifter. RAD är också något som är prioriterat ty den ska vara färdigskriven torsdag 2/4.

Olof:

- Use cases (+ UML för use cases med hjälp av resten av gruppen) , klart på *måndag 30/3*
- Skissa på designen (olika levels osv). Minst en skiss klar på *måndag 30/3*

Linnea:

- Fundera på plot och designgrunder och spelmekanik. Skriv 2 hela sidor med idéer. Klart på *måndag 30/3*
- Läs på om RAD och skriv på den. Klart på *torsdag 2/4*
- Skissa på designen (olika levels osv).

Emma:

- Fundera på plot och designgrunder och spelmekanik. Skriv 2 hela sidor med idéer. Klart på *måndag 30/3*
- Läs på om RAD och skriva på den. Klart på *torsdag 2/4*

- Skissa på designen (olika levels osv). Minst en skiss klar på *måndag 30/3*
- Översätt detta mötesprotokoll. Klart på *måndag 30/3*

Renée:

- Skissa på designen (olika levels osv). Minst en skiss klar på *måndag 30/3*
- Reasersch om spelmotor. Klart på *måndag 30/3*

5. Wrap up

Varje måndagsmöte bokar vi grupprum för resten av veckan.
Vi ska ha brainstorm kring plåt osv.

Nästa möte:

- Roadmap
- Klassupplägg/kodskellet

Nästa möte kommer att hållas måndag 30/2.