



bEsTpRoGrAmMerS\_EU

# On-Site Meeting 27/09

---

27 SEPTEMBER 2021 / 12:30 / Discord :: Allmänt

## ATTENDEES

Chair: Lukas Jigberg

André Kejovaara, Emil Jonsson, Lukas Jigberg, Rasmus Almryd.

## AGENDA

### Last Meeting Follow-up

1. libGDX
2. kolla vad alla fick gjort över helgen gällande programmering

### New Business

- ☒ ~~Hjälp sätta upp maven Apache Poi~~
- ☒ ~~Skriva ner vilka attacker som ska implementeras först.~~
- ☒ ~~Fastställa hur striden fungerar, mer exakt.~~
- ☒ ~~SDD och RAD diskussion~~

## DISCUSSION ITEMS

- **libGDX**
  - libGDX verkar vara ett bra open source GUI som passar bra för våra ändamål. Gruppen är eniga om att detta är vårt bästa val av GUI.
- **Damage over Time Effekter diskuterades.**
  - ska de finnas eller inte? Vi valde att det hade varit en intressant del av combat en i spelet och såg anledningar till

att det skulle vara ganska problemfritt implementerat. Vi valde dock att avvakta tills sprint 3, för att fokusera på sprint 2. Alla var enade om att detta var en bra idé.

- **Attacker att KANSKE implementera.**

- Tackle [Normal] - Dmg 40
- Quick Attack [Normal] - Pow 40, prio 1
- Falcon Punch - Pow
- Swords Dance - Buff PL Attack +2 (ökar attack +2)
- Stomp [Normal] - Pow, Buff OP Speed -1
- Slap bet - Stun
- Headbutt (Le zidane) - dmg
- Piruett - stun, amaze
- dropkick - Pow,
- Spin kick
- Life Drain - Pow, life steal, heal
- Slice - Pow
- Nomnom - life steal
- Fireball [**fire**] - Pow, DoT
- Banana - heal
- Rubberband - Pow, stun

## AGREED ITEMS

- Använda libGDX som GUI för projektet.

## NEXT WEEK'S AGENDA