

# Mötesprotokoll 22/5

Datum: 22/5

Ordförande: Philip

Sekreterare: Julia

Deltagare: Alla

## 1. Agenda

- Planering:
  - Rapportarbete
  - Förberedelse inför muntlig presentation
- IT6 tilläggsförslag (Weapon, powerup)
- RAD/SDD/Sekvensdiagram

## 2. Återkoppling från förra mötet

**IT6** - Inga större problem har uppkommit, diskuterar huruvida vi ska skicka ett event till level när health är slut och där bestämma vad som ska hända, inte helt säkra på att det är bra med jättemånga event men känns som den bästa lösningen.

## 3. Diskussion

**RAD**- Hur ska vi göra med beskrivningen av andra delen? Tydliggöra att detta inte är implementerat!

**SDD**- Punkt nummer 3 måste skrivas och resten ska ses över på onsdag efter vi gjort klart mer implementering.

**Sekvensdiagram**- Görs under veckan nu när all struktur är klar borde det inte vara några problem. Start game och use beam är tanken.

**Rapport**- avsätter tid imorgon tisdag kl 09.00 då vi träffas och ser över rapporten, är metoden tillräckligt metodisk? Ta bort stycket om arbetsroller

**Muntlig presentation** - avsätter tid på torsdag kl 09.00 och förbereder muntlig presentation med PP osv

## 4. Slutsatser och uppdrag

Jobbat väldigt produktivt i helgen, snart klara med hälften av alla issues och 24 uppdaterade filer :) Fortsätter jobba på så kommer det bli jättebra!

## Tankar inför IT6

- Tillägg/ Ändring:
  - Collectibles, power-ups för tex HP man kan stråla upp
  - Tweaka spelet:
    - Hastigheter
    - Stamina
    - Aggro range, vilket avstånd blir han arg på?!

Prioritetslista enligt följande:

1. Functionality
2. Documentation
3. Bug
4. Enhancement

Veckoplanering:

Tis: 09.00 Rapport

Ons: 09.00 RAD/SDD

Tors: Möte + Muntlig förberedelse

Mån: Grillmys! :)

## 5. Nästa möte

Onsdag 24/5 09.00