

**Närvarande:** Malte, Alexander, Julia, Clara, Steffanie

**Datum:** 3/9-21

**Handledare:** Alexander Boström

### **§1 Dagordning**

Pitcha idé + ställa frågor Alexander Boström

### **§2 Rapporter**

Vi har kommit på applikation idéer

### **§ 3 Diskussion**

Pitchade våra idéer:

Första idén är en bra bas - gör en prototyp - lägga på fler saker samtidigt. Bättre med lägre ambitioner från början. Småskaligt och högre ambitioner

App vs applikation - applikation/webbaserat enklare i denna kursen - lättare för opponenterna att förstå och kunna testa vår kod.

Man får sno kod från nätet bara man källhänvisar och Slick2D helt okej. Grafisk design, musik etc är inte det viktiga. Kodandet är det viktiga och projektstrukturen och redovisning. Behöver inte vara grafiskt coolt.

Vad läggs betygskriterierna på? Handledaren hade oklara svar, Pelle har varit sjuk.

Top down spel, låter rimligt. Kan göra det lätt och utveckla det till något mer komplext. TA tycker att det låter som något bra, då det är extensible. Hellre något simpelt så man blir klar.

User Stories - oklart än så länge, vi får hitta på egna.

Har vi kollat på Libraries att använda? Slick2D - Java Game Library för 2D. Det var ok att använda.

Vi ska ha två egna möten varje vecka och dokumenteras.

Hur ska vi fördela arbetet

### **§5 Mötets avslutande**

Nästa möte: 8.00-10.00 Måndag

Nästa handledarmöte: 15.15 8:e september - boka grupprum på Campus!!