

Vem? Steffanie, Julia, Alexander, Clara, Malte

Vart? Hemma hos Alex!

När? 09.00 20/10

§ 1 Dagordning

- Bli klara med projektet om vi hinner!
- Skriva RAD

§ 2 Rapporter

- Peer review:
 - Lite problem med single responsibility (**ev** ändra att enum har direction & speed, collisionchecker byter karta)
 - Kolla om vi kan korta ner/förenkla metoder
 - Update, render, init upprepas varje gång vi extendar statebasedgame. Borde kommentera att det måste vara så?
 - NPC factory har onödigt mycket kod? Kan förenklas en del med att enbart ha metoder istället för separata klasser för varje NPC
 - Author kanske ska finnas med?
 - Ändra vissa variabel- och metodnamn (loopgreethingy bla bla)

§ 3 Diskussionspunkter

Vad behövs för att bli klart:

- Gå igenom feedbacken
- Komplet Rad och SDD inkl User Stories
- 100% test coverage
- Collision i Gasquen
- Fixa Factory?
- Eftertexter
- Stad i Ljus
- (En sprite som dansar)
- Ändra metod och variabelnamn

§ 4 Utkomster och utdelning av uppgifter

- Frågor till Azco:
 - Kommer ni köra spelet? Ska alla items ligga där de faktiskt ska ligga i originalspelet isf eller ska vi lägga allt på samma ställe för att ni lättare ska kunna testa spelet?
 - Ska vi skriva tester för controller, views och models eller bara models?
 - OpenGL problem i testerna

§ Mötets avslutande