

Møte 11, 21.04.24

Sak 0 - Standardprotokoll

- Valg av ordstyrer [Egor](#)
- Valg av referent [William](#)
- Oppmøte/fravær [Trym](#), [William](#), [Tarjei](#), [Egor](#), [Kevin](#)
- Godkjenning av innkalling [Ok](#)
- Godkjenning av saksliste [Ok](#)
- Regler for innlegg/replikk [Ok](#)

Sak 1 - Kevin viser sin nye implementasjon av Scene 2d UI

Kevin fikk merget sin test environment. Der har han implementert placing menu, der man kan "drag and drop" towers. Han fikk i tillegg implementert redesigne options og main menu med hjelp av scene 2d UI.

Sak 2 - Plan for videre implementering

- Tårnet plasseres på midten av tilet
- Pause, option, exit og 2x speed knapp
- Implementere knappe logikk og textures
- Speed upgrade, attack upgrade og damage upgrade knapper
- Knapper til å plassere flere tårn
- Tårn må bruke penger når det bli plassert
- Zombieene må ha mer fart, mer hp og større waves for hver runde
- En ny menu scene der man kan velge flere maps
- Fikse options scenes. Trenger også lyd og fullscreen
- På game over scene, må vi ha stats som hvor mange zombier man har drept, hvor mye penger man har tjent osv
- På game over scene trenger vi main menu knapp og retry knapp
- Lage flere tester (alle skal lage minst en test)
- Legge inn alt dette på issue board og legge inn brukerhistorikk
- Vi trenger nye sprite i atlas og nye skins:
 - Towers skins:
 - bomber, sniper, gunner
 - Zombie skins:
 - Regular, tank, speed
 - Buttons i play scene:
 - play/pause, double-speed, options, exit til main menu
 - bomber, sniper, gunner
 - Buttons og stats i gameover scene:
 - quick reset, back to main menu, stats
 - Buttons i option scene:
 - Fullscreen off/ on, volume slider

Sak 3 - Hva funker og ikke?

- Gruppen prøver å være mer selvstending og ser mer på issue-board og styrer selv hva de skal jobbe med, sånn at gruppeleder ikke trenger å passe på dette.
- Starte på oppgaver og "merge" tidligere sånn at innleveringen ikke blir så stress.