

Meeting Agenda

Date: 03/05/2016

Facilitator: David

Participants: Hannes, Simon, David, Lukas.

1. Objectives (5 min). Resolve any issues preventing the team to continue.

Ledighet har saktat ner oss de senaste dagarna men som det ser ut nu så finns inga hinder, jobba vidare.

- **Ta reda på vad vi vill göra och hur vi vill göra det.**
- ### **2. Reports (15 min) from previous meeting**

Det mesta vi hade till detta samt förra motet har implementerats men vissa saker har inte riktigt kunnat prioriteras, tester t.ex. då det inte funnits så mycket testbar data

3. Discussion items (35 min)

Koppla lös styrningen av pistol och skott från movement.

Ska implementeras snarast, görs genom att snurra något runt spelarens Y-axel

“Körbart spel” från “start game” till att någon vinner

Måste implementera:

Damage

Hp ctrl för players samt avbrott vid vinst.

Power-ups

Bullets och speed

Terrain

Rock

Tree

Grass

Water

“Dash liknande function”

Strya upp strukturen i git lite.

4. Outcomes and assignments (5 min)

- **Outcomes from 3). I.e. write down what's decided and why it was decided? Sync with other documentation (add terms to wordbook)**

Få en minimal viable product. “spelbart spel”.

- **From outcomes, 1), 2) and 3) (re)assign each group member issues to solve.**

Hannes: Power ups

Lukas: damage, hp, speed. Allmän gameplay.

David: skott o styrning

Simon: terräng

5. Wrap up

- **Write down unresolved issues for next meeting.**

Simons IML fil.