

Meeting Agenda

Date: 23/05/2016

Facilitator: Hannes

Participants: Hannes, Simon, David, Lukas.

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

Maven dependencies – jme3 repository har gått offline och vi behöver hitta ett nytt sätt att få access till deras bibliotek.

2. Reports (15 min) from previous meeting

See report 8

Simon: overhålla koden, göra koden mindre ful, kameraexperiment.

Hannes: powerups

Lukas: AI

David: dash

Allting klart eller näst intill klart.

3. Discussion items (35 min)

Göra klart AI.

Implementera bättre paus funktion om det är möjligt.

Se ifall det är möjligt att få bättre kontroll över trådarna.

Finjustera olika delar av applikationen, däribland grafik,

Fixa tester för två olika metoder.

Fixa klart flödesdiagram, rapport samt sdd.

Kolla på att implementera meny och inställningar för användarna.

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)

Obligatoriskt med några tester, då vi har använt mycket av JMonkeyEngine har tester inte varit något jättefokus. Vi har tänkt testa några funktioner som Move och shoot. Även obligatoriskt med flödesdiagram, detta ska vi göra när vi har rework klar. När reworken är klar kommer är det även viktigt att vi gör klart SDD:n. Utöver detta finns det inget obligatoriskt kvar men det hade varit kul om vi kunde finjustera lite saker inom spelet så som grafik och en startmeny.

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

Simon: fortsätter implementera spelgrafik och jmonkey dependencies.

Hannes: Fortsätter på rapporten.

Lukas: Göra klart AI.

David: Fortsätta på rework, möjligtvis kolla lite på kamera och settings.

5. Wrap up

- Write down unresolved issues for next meeting.

Lite problem när det gäller ett nytt repository för JMonkeyEngine