

Meeting Agenda

Date: 21/04/2016

Facilitator: Hannes

Participants: Hannes, Simon, David, Lukas.

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

Lite tekniska problem.

Jme3 relaterade problem, lite problem med collision.

Inga problem som förhindrar oss från att fortsätta jobba.

2. Reports (15 min) from previous meeting

- Vi har jobbat mycket tillsammans nu i början för att få en gemensam grund. Vi har gjort vårt första use case vilket var move, har problem med att få collision att fungera.
- Vi har även jobbat en del med grafiken.

3. Discussion items (35 min)

- Discuss issues from 1 and 2, possibly new or more general issues (very short notes and/or keywords)

- Få kollision att fungera. Just nu är det problem med att koppla collision-modellerna till väggarna. Även problem gällande controller för spelare. Collision behöver en controller men även movement behöver en controller. I dagsläget kan vi bara koppla en av kontrollerna i taget till spelaren.
- Lära oss mer om jme3.
- Förbättra git flow och användning.

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)

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

- Fixa collision mellan player och väggar.
- Börja jobba på nästa use case och de olika model-classerna
- Förbättra movement, göra det möjligt att t.ex. gå snett uppåt.

5. Wrap up

- Write down unresolved issues for next meeting.

- Time and location for next meeting

- Måndag 25/04/2016

