

Meeting Agenda

Date: 24/03/2016

Facilitator: Hannes

Participants: Hannes, Simon, David, Lukas.

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

· Ta reda på vad vi vill göra och hur vi vill göra det.

2. Reports (15 min) from previous meeting

3. Discussion items (35 min)

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

3D spel i VR?

- För mycket som inte är programmering, möjligtvis för lite tid för att få klart något ordentligt.

- Något spel i 2D som är återspelbart, dvs. att det är kul att spela mer än 1 gång.

- High-score spel?

- Shooter game.

- Multiplayer spel, 1v1.

- Single/Multiplayer vs bots

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)

Vi har bestämt oss för att göra ett skjutspel i 2d där man kan spela mot en annan användare på samma dator. Användarna kommer styra sin karaktär endast med keyboard och spelytan kommer vara en statisk fyrkantig ruta. Vi har även tänkt ha möjligheten på att kunna bygga på med flera olika spellägen, exempelvis singleplayer samt multiplayer mot bollar.

Vi kom fram till att vi vill ha ett spel som är kul att spela flera gånger. Att ha flera olika game modes ger oss möjlighet att bygga på spelet, vi kommer börja med fokus på möjligheten att spela 1v1. Vi har goda minnen från liknande spel från sidor med onlinespel

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

Alla gruppmedlemmarna ska bekanta sig med de verktyg som ska användas, jmonkeyengine.

5. Wrap up

- Write down unresolved issues for next meeting.

- Hur vi ska hantera kopplingen mellan jmonkeyengine och våra controllers?

- Vilka och hur många klasser kommer vi behöva, uppenbara funktioner?

- Vilka design patterns ska vi använda för att få bra struktur på vår applikation?

- Hur ska vi dela upp arbetet?