**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 visa 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 avbrottt 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.