* fremlagde præsentation
* feedback til præsentation:
  + Til eksamen: Hvordan gik vi i gang med projektet? Hvordan takler vi det, to-do liste, hvad har vi delt ud/hvad har vi aftalt at vi skulle lave?
    - Fint refleksion, fint at bruge viden for at evolve
    - Hvorfor kan man dø? For at gøre det spændende og for at vise om man læser informationen og forstår hvad fx. et sprout har brug for at man ikke overvander. Vi sikrer at folk læser hvad der bliver skrevet.
    - Vi skal have indsat informationen
  + Vejleder:
    - Er vores spil bygget op i 2? Underholdning og læring, dette gøres pga. engagement
    - Hvad sker der hvis vi svarer forkert i event?
    - Items: Visuelt, hvordan ser vi vand og sol? Rum Inventory? Hvordan vil vi illustrere det?
    - Komplekst, hvad skal man gøre og hvad er målet? *Hvad går spillet ud på?* Hvad og hvordan løser vi problemet? Hvad er formålet? (Tutorial tree, samle resources, plante osv.) Skitser handlingen i spillet?
    - Fin powerpoint :)
* Jeppes ord:
  + “scene builder” eller direkte i java
  + Ikke undervurder grafikken, har vi viden, *tænk på tiden*, kan vi skabe funktionalitet en ting ad gangen, split os op/del opgaver ud og husk at teste. Tænk på den grafiske interaktionen mellem spiller og npx f.eks. og hvilke actions der sker
  + Storyline til spillet (flowdiagram?)
    - hvordan kommer jeg i mål?
    - Hvilke knapper bruges til hvad?
  + Ikke så vigtigt med referencer, vi har valgt denne model -> reference, det behøves ikke at super dybdegående
    - Vi er ikke ude på at “bevise” noget
    - Det er ikke emneorienteret, det er i praksis, vi har brugt vores viden…
    - Vi har brugt det, det er en del af vores viden. period.
  + Agenda: Fremvisning af det vi har indtil videre, hvorfor har vi bygget det på den måde vi har gjort, kig på læringsmålene for at se det problemorienteret, belbin skal med i projektet
  + -
  + -
  + -
  + -