

# Sprintmöte

Onsdagen den 18-09-13

Möteslokal: EG9, Chalmers

Deltagare: Tobias Tikka, Marcus Olsson, Philip Ekman, Sebastian Bellevik, Rasmus Lorentzon, Adam, Tomas Hasselquist (magsjuk)

## 1. Mål/Hinder

Efter att ha haft det handledarmötet med Tomas Urdell ska vi nu fortsätta med utvecklandet. I nuläget finns det inga större problem som vi har stött på, förutom hur vi smidigt ska kunna merge:a våra brancher i Git då vi använder Git Flow.

## 2. Diskussion

Anledningen till varför vi är fundersamma över merge:andet av brancher har att göra med att vi är tveksamma över vad som händer om man jobbar med olika features och ska sammanfoga dessa i samma branch (tillbaka till develop-branchen). Ett sätt att undvika konflikter bör i så fall vara att avgränsa arbetet så att olika personer inte jobbar i samma klass och ändrar. Vi har för avsikt att kolla vidare på hur man vanligtvis jobbar med sådana typer av problem då man använder arbetssättet Git Flow.

Ytterligare har vi även bestämt oss för att använda arbetsmetoden Pair Programming då vi tror detta kommer underlätta arbetsprocessen. Två hjärnor är (oftast) bättre än en.

## 3. Avrundning

### Uppföljning sen tidigare möten

Under föregående möte bestämde vi veckans sprint, som ser ut på följande vis:

- Möjlighet att röra sig med spelaren
- Påbörja AI:t för zombies och människor i världen
- Börja utveckla spelvärlden med byggnader (med visionen om att kunna göra randomiserade banor senare)
- Fixera kameran så att den följer efter spelaren på banan.

Än så länge har vi hunnit initiera ett grundläggande projekt i spelramverket libGDX och utvecklat börjat få ett fungerande AI för hur zombies och människor ska interagera med varandra i spelvärlden. Viss utformning av visuella element så som menyer och karaktärer har även börjat utvecklas.

### Uppgifter

Marcus och Tobias: AI-utveckling för zombies och människor.

Philip och Sebastian: Lösa så att kameran är fix på spelaren, samt joystickens rörelse.

Rasmus, Adam och Tomas: Byggnader, splash-screen samt huvudmeny.