

Sprintmöte

Onsdagen den 25-09-13

Möteslokal: 5211, Chalmers

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

1. Mål/Hinder

Det som är har högst prioritet den här veckan är att göra vettiga tester för den kod vi än så länge har implementerat. Utöver framtagningen av tester behöver vi implementera en lösning för hur zombies och människor ska navigera sig fram då de planlöst går omkring på banan. Vårt mål är att använda oss av A*-algoritmen, och kommer därför att jobba med den under kommande pass.

2. Diskussion

Genom att studera tutorials på internet har vi fått en bra överblick om hur A*-algoritmen bör implementeras och vi känner oss därför säkra på den punkten. Det vi dock är fundersamma över i nuläget är huruvida vi ska inkludera vår testkod i vår develop-bransch (och då även master-branschen så småningom). Vi ska därför kontakta vår handledare så fort som möjligt för att se hur detta bör göras. Det ses även viktigt hos oss i projektgruppen att ha en bra struktur över vår dokumentation.

Vi har även diskuterat vilka projektmedlemmar som bör vara *scrum master* och *product owner*, och det har bestämts att Tobias ska ta huvudansvaret för vad en scrum master bör ta hand om medan Marcus kommer att agera product owner. De båda kommer givetvis fortfarande vara med i utvecklingsprocessen då det är ett så pass litet projekt och det fungerar bra oavsett.

3. Avrundning

Uppföljning sen tidigare möten

Byggnaderna är under uppbyggnad och det börjar arta sig, en spelare kan nu inte gå genom väggarna. Förra veckans sprintmål uppnåddes utan problem, så vi känner att vi ligger bra till i vår arbetsprocess.

Uppgifter

Marcus och Tobias: A*-algoritm

Tomas: Testning

Adam: Vidareutveckling av byggnader

Sebastian: Inläsning och skapande av vapenobjekt.