

# Sprintmöte

Måndag den 7-10-13

Möteslokal: EG8, Chalmers

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

## 1. Mål/Hinder

Nu i veckan är tanken att alla bitar ska falla på plats. Vi har i nuläget en applikation som går att köra där man kan navigera runt en människa på en bana med både människor och zombies. Människorna flyr i nuläget från zombies då de närmar sig, men de kan bete sig något underligt då de är så pass långt ifrån zombiesarna att de inte behöver fly längre. Då de har flytt färdigt fortsätter de just nu att gå till den positionen som de planerade att gå till innan, och om zombien är på den vägen så börjar de fly igen osv, människorna beter sig därför rätt ryckigt för tillfället.

Vi behöver även färdigställa alla animationer och bilder som ska vara med i spelet. Bland annat behöver vi bilder för de olika zombie-typerna och logik för hur en människa ska konverteras till en viss zombie-typ. Vi har i nuläget två olika människor, kvinnliga och manliga, och vi behöver därför även olika zombiemotsvarigheter för dessa.

Startmenyn är även något vi ska fokusera på i veckan, vi känner att det är trevligt för helhetsintrycket om hela applikationen följer samma designstil, vilket kommer att ligga till grund för hela designjobbet.

Utöver ovan nämnda är det nu viktigt att vi ser till att byggnaderna fungerar som vi har planerat, nämligen att så fort man går in i en byggnad så ska taket försvinna och man kommer in i ett hus där centrum av huset kommer att vara i fokus för spelkameran. Det är givetvis också viktigt att få en omfattande spelplan färdig.

## 2. Diskussion/arbetsuppgifter

Som tidigare veckor arbetar vi efter den koncentrerade arbetsmetoden XP och kommer därför att samarbeta med utvecklandet. I stora drag ser arbetsupplägget inför veckan dock ut på följande vis:

**Tobias och Adam:** Main menu och settings

**Tomas:** Minskning av hälsa och "infected"-status

**Philip:** Vapen

**Sebastian:** Item management

**Rasmus och Marcus:** Hus, AI