

Meeting Agenda

Date: 2015-05-19

Facilitator: Christoffer Karlsson

Participants: Christoffer Karlsson, Lage Bergman, Harald Brorsson, Gustav Bergström

1. Objectives (5 min). Resolve any issues preventing the team to continue.

Vi har inga problem som hindrar oss från att fortsätta.

2. Reports (15 min) from previous meeting

- Lage har gjort så att settings kan sparas i en textfil på datorn. Han har även fixat kollisionen mellan spelare och isblock.
- Harald har gjort så att man kan slutföra en bana, och gjort så att man kan dö om man går på spikar. Han har även förbättrat fixturer hos spelaren för bättre placering av block.
- Gustav har gjort så att kartorna från Tiled läses in i olika lager.
- Christoffer har fixat en HUD för visning av vattennivån, samt lagt till key bindings i settings-skärmen. Han har även lagt till en bild som visas när nivån är avklarad.

3. Discussion items (35 min)

- Vi behöver implementera en pausmeny.
- Vi behöver titta på hur vi ska implementera bytet till nästa level, då en level är avklarad. Vi funderar på att skicka med en sträng med ett level-namn till pushState i ScreenManager för att lösa detta.
- Level Selection Screen skall läsa in och visa upp de olika levlarna - just nu visas endast en valbar level.
- När en bana är avklarad ska highscore lagras och level selection screen behöver kunna komma åt denna information, för att visa upp rätt antal stjärnor.
- Texturen för gasen är för tillfället något otydlig och bör därför göras tydligare. Vi skall även implementera så att man endast kan flyga om man står i ett block och förångar det. Vattenblock som förångas blir till gas och skall stiga.

- Vi behöver skapa fler tester med JUnit.
- Knappen för att återgå till huvudmenyn i level selection screen skall få rätt textur. I nuläget har den fel text.
- Det skall gå att manipulera block som finns snett nedanför sig.
- Gubbens texturer måste uppdateras med fler olika lägen. Idle-texturen skall visa åt vilket håll gubben är vänd.
- Vi skall rensa upp i projektet, ta bort sådant som inte längre används eller är överflödigt.
- Vi skall jobba vidare på olika dokument relaterade till projektet (RAD, SDD och rapport).
- Gubben skall inte glida så mycket. I nuläget känns det som om gubben går på is hela tiden.

4. Outcomes and assignments (5 min)

Till att börja med kommer vi tillsammans gå igenom projektet och rensa bort onödiga klasser och snygga till i projektets struktur.

- Gustav skall titta på hur man kan byta skärm och levels och börja implementera detta. Om tid finns börjar han även skapa tester i JUnit.
- Christoffer skall titta på pausmenyn och börja implementera denna. Han skall även lägga in den rätta texturen för knappen i level selection screen, samt uppdatera texturen för vattenånga så att den blir tydligare. Han skall även få gubben att inte längre glida.
- Lage skall titta på lagrandet av high scores efter avklarandet av en bana. Han skall även läsa in denna data i level selection screen. Han skall även skapa de andra lägena för spelarens textur.
- Harald skall titta på manipulation av block som befinner sig snett nedanför spelaren. Han skall även göra så att man endast kan flyga om man står i vattenånga.

5. Wrap up

Nästa möte hålls torsdag, 21/5.