Meeting Agenda

**Date**: 2015-04-20

**Facilitator**: Harald Brorsson  
**Participants**: Christoffer Karlsson, Lage Bergman, Harald Brorsson, Gustav Bergström  
  
**1. Objectives (5 min). Resolve any issues preventing the team to continue.**

Inga direkta problem just nu. **2. Reports (15 min) from previous meeting**

Alla har läst på om ramverket. Vi har suttit mycket tillsammans och kodat under omtentaveckan. Vi har nu en demoversion av spelet som fungerar. En gubbe kan springa runt i en något förenklad värld, med grundläggande fysik.

Lage har skapat menyskärmen och animationerna för spelaren.

Christoffer har fixat metoden för att placera block och parallax scrolling för spelbakgrunden.

Gustav har skapat metoder för att importera kartor från Tiled map editor.

Harald har fixat metoder för kollision mellan kroppar i världen.  
**3. Discussion items (35 min)**

Grunderna för att importera kartor från Tiled map edtior finns. Dock saknas faktisk implementation och användning av kartor skapade i Tiled map editor i spelet. Fokus ligger på att få kartorna från Tiled map editor att fungera och användas. **4. Outcomes and assignments (5 min)**I och med att det är cortègevecka kommer vi inte att ha så mycket tid att arbeta den här veckan. Detta har kompenserats för under omtentaveckan då vi arbetade mycket.

**5. Wrap up**

Nästa möte hålls på fredag, 24 april. Detta eftersom torsdagens handledarmöte då varit.