Meeting Agenda

**Date**: 2015-05-12

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

Ingenting hindrar oss från att fortsätta just nu. **2. Reports (15 min) from previous meeting**

Haralds huvudmeny är klar.

Lage har skapat en level selection meny och lagt till nivå ett. Koden behöver dock ses över och snyggas till. Lage har även skapat en klass spara och läsa high scores från en textfil.

Gustav har fortsatt med vyn och sett till att kamerorna fungerar. Allt vatten ritas nu ut som det ska.

Christoffer har gjort all grafik till de färdiga menyklasserna och gjort så att spelaren rör sig som den ska. Han har även lagt till musik i spelet.

**3. Discussion items (35 min)**

Ritningen av spelvärlden flimrar till då och då. Vi är inte säkra på vad det beror på. Det är något som bör ses över. Vi försöker leta på nätet efter hur man kan optimera libGDX-projekt.

Manipulering av vattenblock bör implementeras så snart som möjligt. För att det ska fungera felfritt måste texturer för is och ånga läggas till.

Blomman bör läggas till i spelvärlden och därmed även logik för att vinna en bana.

Spelartexturen är hittills bara en tillfällig streckgubbe. En finare textur bör läggas till.

En klass som håller settings skall också implementeras.

**4. Outcomes and assignments (5 min)**

Christoffer skapar en klass för settings och ritar de nya texturerna för is, ånga och blomman.

Gustav ser till att manipulering och utplacering av vattenblock fungerar.

Harald gör det möjlig att klara en bana.

Lage skapar den nya texturen till spelaren.

**5. Wrap up**

Nästa möte hålls fredag ,15 maj.