Meeting Agenda

**Date**: 2015-05-15

**Facilitator**: Gustav Bergström  
**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**

Harald har fixat så att man bara kan hoppa när man står på marken.

Lage har skapat en ny textur till spelaren och lagt till en klass som sparar high scores till en textfil på datorn.

Gustav fixat så att utplacering och manipulering av vattenblock fungerar korrekt.

Christoffer har gjort en Settings-klass. Han har även gjort texturer för is, ånga, spikar och blomman, samt lagt till ljudeffekter.

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

Vi behöver ha samma instans av en Level på flera olika ställen. Därför skapar vi en map med ett namn och en level så att man kan komma åt en level som redan skapats i LevelFactory.

Vi vill kunna spara settings då programmet stängs ner för att hämta dem nästa gång det körs.

Vi ska börja läsa in objekt från en TileMap och lägga ut dem i världen.

Vi ska göra en HUD där man tex kan se hur mycket vatten man har kvar.

Knapparna i menyn fungerar inte när man resizar fönstret. Vi ska kolla på Viewports för att lösa problemet.

Ritningen av spelvärlden flimrar fortfarande en del. Detta är inte högsta prioritet att lösa just nu men vi ska kolla på det om vi får tid över.

Blomman behöver läggas till i banan för att vi ska kunna kontrollera att man kan klara banan och få en high score.

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

Christoffer jobbar på att fixa en statisk HUD och utöka settings med key bindings.

Gustav jobbar på att läsa in objekt från en TileMap och lägga ut dem i en bana samt att mappa en level med ett namn.

Harald fortsätter att jobba med logik för att klara en bana.

Lage jobbar på att spara settings i en fil på datorn.

**5. Wrap up**

Nästa möte hålls tisdag, 19/5.