Meeting Agenda

**Date**: 2015-05-21

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

Nej. **2. Reports (15 min) from previous meeting**

* Lage har ordnat lagrandet av high scores efter avklarandet av en bana. Han fixade även att läsa in denna data i level selection screen. Han skapade även de andra lägena för spelarens textur samt lade till alla levels i levelselection screen.
* Harald har gjort det möjligt att manipulera block snett nedanför spelaren samt uppdaterat flyg-funktionen. Han har även uppdaterat metoder för att sätta och hämta det aktiva blocket samt justerat spelarens fixturer.
* Gustav har gjort så att man kan byta skärm, byta levels samt återställa levels. Även implementerat att level byts automatiskt när en level klaras.
* Christoffer har skapat och implementerat pausskärmen. Ändrade hur mycket spelaren glider på underlaget. Fixat knappen för levelselectionscreen samt uppdaterat texturerna för vattenånga och is.

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

* LevelSelectionScreen skall läsa in och visa upp de olika levlarna - just nu visas samma bild för alla levels.
* När en bana är avklarad ska high score lagras och LevelSelectionScreen behöver kunna komma åt denna information, för att visa upp rätt antal stjärnor.
* Vattenblock som förångas blir till gas och skall stiga.
* Vi behöver skapa fler tester med JUnit.
* Vi skall jobba vidare på olika dokument relaterade till projektet (RAD, SDD och rapport).
* Vi behöver skapa riktiga levels som är utmanande och underhållande att spela.
* Varje level ska skapas med en vattennivå och spelarposition.
* Karaktären saknar animationer för att dö och flyga.
* Man kan spela alla banor första gången man startar spelet.

**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 ska göra tester i JUnit.
* Christoffer skall fixa så att vattenånga stiger och så att man endast kan flyga när man befinner sig inuti vattenånga.
* Lage skall se till att highscores och stjärnor fungerar som det ska för alla, göra så att banor inte går att köra förrän man klarar föregående bana samt lägga till spelaranimationer för att dö och flyga.
* Harald skall undersöka en bug i activeBlock som innebär att man vid vissa specifika tillfällen kan påverka ett block man tidigare, men inte längre har kontakt med.
* De som får tid över ska göra roliga banor.

**5. Wrap up**

Nästa möte hålls måndag, 25/5.