Meeting Agenda

**Date**: 2015-05-26

**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**

Vi rensade bort onödiga klasser.

* Gustav har nästan gjort klart alla tester i JUnit men är inte riktigt färdig.
* Christoffer har gjort så att ånga stiger och man kan nu inte flyga om man inte står i ånga.
* Harald har undersökt buggen med active block men inte kommit fram till någon lösning. Istället har han gjort så att man vinner så fort vatten får kontakt med blomman utan att man själv har kontakt med blomman.
* Lage har sett till att highscores och stjärnor fungerar, gjort så att banor inte går att köra förrän man klarar föregående bana samt lagt till spelaranimationer för att flyga. Han har inte lagt till dödsanimationen.

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

* LevelSelectionScreen skall läsa in och visa upp de olika levlarna - just nu visas samma bild för alla levels.
* Vi behöver skapa ännu fler tester med JUnit.
* Vi skall jobba vidare på olika dokument relaterade till projektet (RAD, SDD och rapport).
* Vi behöver fortfarande skapa riktiga levels som är utmanande och underhållande att spela.
* Karaktären har texturer för att dö men dessa har inte implementerats. Ljud och fade behöver anpassas till animationen om den ska läggas till.
* Buggen som gör att active block ibland in uppdateras finns kvar.
* Finns kanske en bugg som gör att banor hoppas över ibland. Kan vara löst.
* Animationerna slutar inte om de blir avbrutna av en annan animation.
* Texturen som visas när en bana inte än tillgänglig är fel.
* Koden i de flesta klasser behövs snyggas till (View & GameLogic).
* Kommentarer saknas i många klasser.
* Vi skulle kunna göra så att man kan vinna banan när man står på blomman.
* Vi måste ha en README-fil i github repot.

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

Prio ett för samtliga medlemmar är SDD.

Utöver det:

* Gustav ska gör klart alla tester i JUnit.
* Lage lägger rätt textur på otillgängliga levels. Han testar även att lägga till dödsanimationen och se hur den ser ut. Finns tid löser han de övriga animationernas problem.
* Christoffer lägger till de övriga levelsens texturer. Sedan snyggar han till och kommenterar koden.
* Harald tittar på att kunna stå i blomman och klara en bana.

De som har tid över jobbar på att göra riktiga banor.

**5. Wrap up**

Nästa möte hålls fredag, 29/5.