

Meeting Agenda

Group: Mystery Inc. / Grupp 3

Date: 03/10/19

Chair: Jennifer Krogh

Participants: Jonathan Carbol, Jennifer Krogh, Emma Pettersson, Adam Rohdell, Antonia Welzel

Objectives (5 min)

- Planera färdig designmodellen
- Kolla på GSON frameworket
- Bestämma en tid för att sätta sig tillsammans och merge:a branch:er på Git
- Fixa struktur för Highscore-saving
- Bestämma 5 karaktärer till spelet med olika egenskaper från början

Reports (15 min) from previous meeting

- **Emma** har hållit på med SelectionView och städat lite i koden.
- **Jennifer** har kollat på hur man kan spara Highscores i spelet på ett smidigt sätt med en extern fil som laddas in i HighscoreController:n.
- **Antonia** har kollat på sprites på föremål för att använda i spelet.
- **Adam** har fixat collision, gravity och enemy movement.
- **Jonathan** har tagit bort LitiEngine:s beroenden i modellen och gjort att det är nu bara Controller:n i programmet som kalla på LitiEngine .

Discussion items (35 min)

- Diskutera och lägga upp designmodellen så att det finns en färdig mall för programmeringen och spara tid och undviker osäkerheter inom gruppen kring spelets upplägg
 - Modellen har diskuterats och färdigställts med beroenden, men klasserna behöver nu bara utökas med rätt variabler och metoder.
- Bestämma karaktärerna i spelet
 - Varje gruppmedlem har en spelkaraktär baserat på sig och fick välja några egenskaper som spelaren implementeras med i början av spelet.
 - **Adam** : passive-aggressive and undead
 - HP: 15
 - Strength: 20

- Defence: 10
- Weapon: laser sword
- Hat: no, kaninöron
- **Antonia** : strong and hungry
 - HP: 20
 - Strength: 25
 - Defence: 20
 - Weapon: null
 - Hat: sunglasses
- **Emma** : brave and stylish
 - HP: 20
 - Strength: 15
 - Defence: 10
 - Weapon:
 - Hat: sunhat, +5 DEF
- **Jennifer** : kind and sporty
 - HP: 30
 - Strength: 15
 - Defence: 15
 - Weapon: baseball bat, +5 STR
 - Hat: nej
- **Jonathan** : cute and beardy
 - HP: 10
 - Strength: 10
 - Defence: 20
 - Weapon: nej
 - Hat: big beard, +10 DEF
- Jonathan och Adam gjorde en merge av Enemy-branch:en med master

Outcomes and assignments (5 min)

- **Emma** kommer jobba vidare med SelectionView.
- **Adam** fortsätta med rörelse av fiender i Enemy-branchen och lägga in bilder på mat.
- **Jonathan** ska göra GUI:n för HP-baren. Ska även börja kolla på GSON frameworket, så man kan spara spel.
- **Jennifer** fortsätter jobba på databas att spara highscore.
- **Antonia** ska kolla på att skapa mat i spelet och att den går att interagera.

Wrap up

Gruppen träffas nästa gång måndag 7/10 kl. 11.

