

Meeting Agenda

Group: Mystery Inc. / Grupp 3

Date: 26/09/2019

Chair: Adam Rohdell

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

Objectives (5 min)

Gruppen har problem kring MVC och vårt beroende på LITlengine, vi har fått feedback på handledarmöte om att vi ska tänka om så att vi gör vår modell helt fristående men all spellogik ska ligga där. För tillfället ligger många av våra beroenden mellan LitiEngine och modellen.

Reports (15 min) from previous meeting

Uppföljande av sprint, hur har det gått:

Defeat-screen är färdig av **Jennifer**, nu ska rätt highscore in men visuellt så är den färdig. Den ligger kvar på Menu-branchen.

Animationer för molnen och adderat ljud har ändrats och lagts till av **Emma**. Även dessa ändringar ligger i Menu-branchen.

Highscore-skärmen är nästan färdig visuellt sett, den ska fortfarande in med återgående till huvudmenyn, ligger på Meny-branchen. Det har också lagts till logik för highscores i Modellen.

Att spawna en player har jobbat på men inte färdigt än, gjort lite framsteg men kan inte få fram sprite:n på skärmen av **Jonathan**. Enemy pathfinding är färdigt men inte testat eftersom att vi inte kan spawna in varken Player eller Enemy än. Player ändringar ligger på Playermodel-branchen och Enemy ändringar ligger på Enemy-branchen.

Discussion items (35 min)

Beroenden kring LITlengine och MVC- struktur.

Designmodellen ska göras mer ordentlig och exakt innan vi skriver vidare med massa kod.

- Modellen är för beroende av LITlengine, vilket innebär att vi kommer försöka att bara Litiengine kallas från Controllern och att med hjälp av ett Observer Pattern, Controllern notifieras av Modellen när något ska utföras.
- Vi måste också fastställa designmodellen för att beroenden och syftet med vissa klasser etc. ska vara tydliga. Detta kommer också underlätta kodningen som görs i enskild.
- Det bestämdes också att man ska lägga till sig själv som '@author' i huvud av klasser man själv har skrivit.

Outcomes and assignments (5 min)

Antonia fortsätter att kolla på designmodellen och kommer göra ett förslag på hur modellen ska se ut, och vi diskuterar vidare på måndag om alla är nöjda med upplägget.

Jennifer fixar en hjälpvy så att spelaren kan lära sig spelets kontroller.

Emma kollar på att göra en SelectionView där spelaren väljer karaktär samt svårighetsnivå. Kommer även att göra en "ScreenController" som fungerar för MenuView, DefeatView, HighscoreView, SelectionView m.m.

Adam och **Jonathan** kollar på utitLITl och försöker få det att fungera med Spritesheets i programmet. Det finns inte tillräcklig med dokumentation och information för att implementera det manuellt, vilket är anledningen till att använda LITlengine's editor och ladda in resurser genom den.

Wrap up

Vi träffas nästa gång på måndag 30/9 kl. 11, i EG-3215.