

# # Meeting Agenda

**Group:** Mystery Inc. / Grupp 3

**Date:** 10/10/19

**Chair:** Emma Pettersson

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

## ## Objectives (5 min)

- Merge:a in "menu" i "master"
- Fixa så att en hel Cykel fungerar att gå igenom. Alltså att man startar applikationen, väljer spelare, brottas med fiender och dör.

## ## Reports (15 min) from previous meeting

- **Adam** har tittat vidare på "player-enemy"-collision
- **Antonia** har jobbat vidare med Food och FoodController, och uppdaterat Designmodellen.
- **Emma** har fortsatt jobbat på SelectionView, och petat lite i RAD, SDD & Slutrapporten.
- **Jennifer** har gjort ett enum för om spelaren är levande eller död och använt det för att göra en funktion som hanterar dödshändelserna.
- **Jonathan** har implementerat movement för Playern, dvs både vänster/höger och hopp med gravity. Har även lagt till HP för spelaren som uppdateras, samt tagit bort alla dependencies.

## ## Discussion items (35 min)

- Vi har diskuterat för det mesta kodning som gjordes och är kvar att göra, både inför imorgon och allmänt hos projektet, och det sista som måste göras inför PeerReview:n i olika dokumenten imorgon.
- Dessutom har 'Menu' har merge:ats in i master-branchen på Github

## ## Outcomes and assignments (5 min)

- **Adam** ska skriva JUnit tester för modellen, börjar med Enemy. Dessutom ska JavaDocs skrivas.

- **Antonia** ska jobba vidare Food och FoodController för att göra att bilderna visas på skärmen, och ska lägga in sista bilder från Designmodellen in i SDD-dokumentet
- **Emma** ska göra klart SelectionView.
- **Jennifer** ska kolla vidare på pauseViewn.
- **Jonathan** ska börja titta på testerna. Även titta på GSON, och titta på att göra lite olika maps.

Gruppen ska gemensamt göra peer-response efter lunch på tisdag(15/10).

## **## Wrap up**

Gruppen träffas nästa gång måndag 14/10 kl. 11.