

# # Meeting Agenda

Group: Mystery Inc. (nr 3)

Date: 2019 - 09 - 05

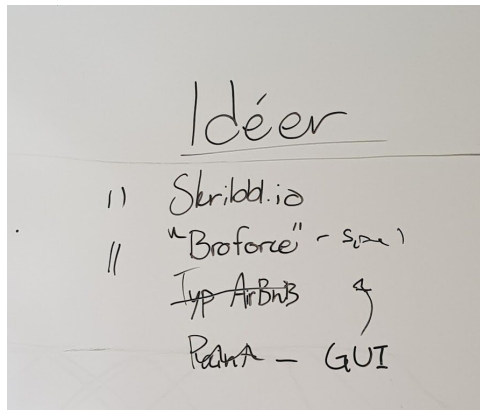
Chair: Adam Rohdell

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

## ## Objectives (5 min)

- Bestämma Projekttyp
  - Vi diskuterade kring 4 olika idéer, ett Skibble.io-liknande spel, ett 2-d platformer spel, en AirBnB liknande app för uthyrning av något eller ett Paint/Photoshop liknande.

Vi bestämde oss för att göra en 2-d platformer, då det verkade passa alla intresseområde samt programmeringskunskaper.



- Bestämma och planera framtida möten
- Lägga upp Github och Trello

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

- Each group member reports outcome of assigned issues, see also 'outcomes and Assignments'.

- Inget än - det är första mötet

## **## Discussion items (35 min)**

- Discuss the identified issues, and possibly new or more general issues (very short notes and/or keywords).
  - Projektroller: Projektledare,
  - Mängd tid på projekt: 2 timmar möten i grupp och 1 timma handledarmöte
    - Handledarmöte klockan 13.15 torsdagar, möte med grupp klockan 14-15ish på torsdagar.
    - Möte med grupp 11-12 på måndagar alternativt 14-15 på måndagar.
  - Vi har valt att använda LitiEngine som vår bas för game engine i projektet.
  - Vi antagligen också använda oss av Pixilator för att göra sprites och dylikt.

## **## Outcomes and assignments (5 min)**

- Outcomes from discussion items. Write down what's decided and why it was decided. Sync with other documentation (add terms to wordbook).
- (re)Assign to each group member which issues to solve.
  - Vi bestämde oss för ett projekt: Spel "Broforce" (2D-plattformar)
  - Skapa User Stories
  - (Vi bestämde att träffas varje måndag och torsdag för möten)

## **## Wrap up**

- Write down any unresolved issues for next meeting.
- Decide a time and location for next meeting.
  - Vi träffas nästa gång på måndag (9/9) kl. 15.00
  - Planera projektarbetet mer detaljerat
  - Alla ska ha installerat LitiEngine
  - Om man kommer på fler User Stories så kan man skriva upp dem.