

Meeting Agenda

Group: Mystery Inc. / Grupp 3

Date: 14/10/19

Chair: Jonathan

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

Objectives (5 min)

- Planera vad som är kvar i koden för att få ett fungerande spel inför slutinlämningen om två veckor

Reports (15 min) from previous meeting

- **Adam** har skapat test-klasser för Unit-tester.
- **Antonia** har skrivit på FoodController och Food, men har stött på några problem
- **Jennifer** har jobbat på pauseViewn men är ej klar.
- **Jonathan** har börjat skapa nya maps, men inte blivit klar med några.

Discussion items (35 min)

- Kommer fokusera ganska mycket på att skriva klart den koden så att man har en helt fungerande prototyp. Det viktigaste är man kan ta skada och dö, så att man får en fungerande "loop" att gå igenom hela spelet.
- Testning av koden måste påbörjas
- På tisdag träffas gruppen för att göra en peer review av en annan grupp i kursen. Innan detta är färdigt förväntas inte några större uppdateringar av projektet ske.
- Kolla på att lägga till en model beroende game loop för att inte använda den i litiengine.

Outcomes and assignments (5 min)

- **Adam** ska skriva vidare på EnemyMovement och att fiender ska skapas kontinuerligt och följa efter spelaren.
- **Antonia** ska jobba vidare med Food och FoodController

- **Jennifer** ska jobba vidare med PauseView, vad som visas när spelet pausas
- **Jonathan** ska fortsätta med nya kartor, samt titta på att lägga in player damage och att man kan "dö" i spelet. Om tid så även på en typ av attack med animationer.

Wrap up

Gruppen träffas nästa gång imorgon tisdag 15/10 kl. 13. Man måste inte sitta och göra så mycket innan dess.