

Meeting Agenda

Date:2017-05-11

Chair:Erik

Participants: Lucas Ruud, Erik Lundin, Niklas Baerveldt,

1. Objectives (5 min).

Lyfta Libgdx till model.

Implementera ett state-pattern för enemy brain

Kommentera vår kod

Förläng kartan

Meny och Hud ska skapas

Få contacts att funka

Placera och ta bort objekt

Powerups(?)

2. Reports (15 min)

Lucas: fått Enemie och Player att funka

Niklas: Fått projektiler att fungera och hur den ska reagera vid träff

Erik: Fått en del av kartan att fungera felfritt

3. Discussion items (35 min)

För att få bort objekt, lägg dem i listor så kan man via dem modifiera själva listan.

Försöka lyfta states till modellen, ha en move(?) -class för enemies som hanterar statsen.

se över hur vi kan implementera fler interfaces.

Gå igenom klasserna och se över vad som är nödvändigt att vara i modell.

4. Outcomes and assignments (5 min)

Lucas: Kollar över listorna

Niklas: kollar över meny och hud

Erik: Statepatterns

5. Wrap up

- Write down unresolved issues for next meeting.

- Time and location for next meeting