

Meeting Agenda

Date: 04/05/2017

Chair: Erik

Participants: Lucas Ruud, Erik Lundin, Niklas Baerveldt,

1. Objectives (5 min).

Mapgenerationen behöver förbättras och implementeras med texturer och liknande

Separera libgdx från modellen

Justera Enemies

Player och projekte måste skapas

2. Reports (15 min) from previous meeting

Erik: Påbörjat kartgenerationen

Niklas: Inte gjort något

Lucas: Hjälpt till med kartgenerationen

3. Discussion items (35 min)

Libgdx grejerna bör läggas i ett eget paket som i princip bara pratar med sig själv och möjligtvis modellen.

Generera kartan efter en sinuskurva.

Försök fixa bättre representationer av enemies

4. Outcomes and assignments (5 min)

Prioritet 1 är att separera libgdx på ett bra sätt, framför allt i GameWorld-klassen.

Sen bör enemies kunna röra på sig någorlunda bra, player ska kunna ta dmg och dö.

SDD ska påbörjas

Niklas börjar separera Libgdx.

5. Wrap up

- Write down unresolved issues for next meeting.

- Time and location for next meeting