

Meeting Agenda

Date: 27/4

Chair: Erik

Participants: Lucas Ruud, Erik Lundin, Niklas Baerveldt,

1. Objectives (5 min). Resolve any issues preventing the team to

continue.

- Short clear descriptions

Skapa enemies

Dela model och libgdx

Fixa player

Map generation

2. Reports (15 min) from previous meeting

- Each group member reports outcome of assigned issues, see also 4)

Spelet är någorlunda modelerat efter MVC

3. Discussion items (35 min)

- Discuss issues from 1 and 2, possibly new or more general issues (very short notes and/or

keywords)

Skapa först logoiken till eniemes sedan libdgx-delen

Skapa player på ett liknande sätt

Map generationen bör börja med en 2d-array och sedan sätta ut texturer på denna

4. Outcomes and assignments (5 min)

- Outcomes from 3). I.e. write down what's decided and why it was decided? Sync with other

documentation (add terms to wordbook)

- From outcomes, 1), 2) and 3) (re)assign each group member issues to solve.

Lucas börjar se över Enemies och dess hjärnor

Niklas se över player samt hur attackerna kommer fungera

5. Wrap up

- Write down unresolved issues for next meeting.
- Time and location for next meeting

nästa möte 3/5