

# Meeting Agenda

Date:08-04-2017

Chair:Erik

Participants: Lucas Ruud, Erik Lundin, Niklas Baerveldt,

## 1. Objectives

Det ska gå att attackera en enemy med projektiler

Kartan ska vara klädd i texturer

Göra enemies lite smartare

Påbörja SDD:n

## 2. Reports (15 min)

Niklas: Börjat på projektil-klassen

Lucas: Separerat Libgdx från modellen

Erik: Fått kartgenerationen att fungera

## 3. Discussion items (35 min)

Enemies bör känna till player för att kunna jaga/attackera denna. world vet vart player är, denna information kan enemies ta del av.

För att binda ihop olika kartor bör samma seed läggas till randomgeneratorerna, mjöjligen att kartorna överlappar.

Bör skriva koden för texturer på characters.

Ska libgdxcharacter extenda character?

Bör world vara static?

vector2 kan inte användas i modellen, så den behöver flyttas från projektilen?

Projectile klassen har en hastighet och skada, vart den befinner sig i libgdx,

Hud:s och menyer bör ses över.

## 4. Outcomes and assignments (5 min)

Erik: Få kartorna att fungera och är spelbara

Niklas: projektilerna fungerar i spelet

Lucas: göra enemies smartare

SDD skriver vi tillsammans

om tid finns över börja titta på menyer och hud:

## 5. Wrap up

Nästa möte torsdag em alternativt fredag.