

Meeting Agenda

Date:2017-05-15

Chair:Erik

Participants: Lucas Ruud, Erik Lundin, Niklas Baerveldt,

1. Objectives (5 min).

Göra så att kartan genereras för evigt.

Göra fler enemybehaviors

Meny, GameOver-screen

Städa upp controller

Städa upp PlayScreen

Fortsätta separera Libgdx

Se över hur Powerups skulle implenteras

Lägga till Enemytest

2. Reports (15 min) from previous meeting

Niklas: Börjat med HUD, fixat hur projektilen fungerar

Lucas: Lagt till highscore, plattformar och håll, fixat så enemies tas bort, separerat lite libgdx

Erik: Implenterat behaviors

3. Discussion items (35 min)

Testa att reseta position av allt på en ny karta, alternativt att man ramlar ner på en ny karta.

Enemybehaviors: Linear, gå och ett håll tills den slår i något så vänder den

Chasing, går åt ett håll och hoppar när den fastnar

Få spelat körbart innan vi implementerar powerups

4. Outcomes and assignments (5 min)

Prioritetslista:

1. Se över koddesignen dvs städa kod

2. Få enemies och dess behavior att fungera korrekt

3. Låt player Dö

4. Få kartgenerationen att flyta på

5. Meny

6. Powerups

7. Texturer

5. Wrap up

Nästa möte torsdag eller fredag.