# Meeting Agenda

Group: 20

Date: 11/9

Chair: Arvid Rydberg

Participants: Arvid, Keivan, Matilda, Mattias, Raoul

## Objectives (5 min)

Vad måste vi kunna visa upp på fredag?

Grafikmotorer/bibliotek?

## Reports (15 min) from previous meeting

Raoul har granskat libgdx (<https://libgdx.badlogicgames.com/>). Biblioteket verkar bra: Stort, aktiv community som har funnits länge. Dokumentationen är mycket detaljerad vilket kan sänka tröskeln för att nyttja det till projektet. Har även hittat git-commit regler som kan användas som mall för projektet.

Beslut: Projektet kommer använda sig av GDX.

Keivan och Matilda föreslår game setting där man spelar som en bok som kan plocka upp nya sidor och därmed få nya förmågor. Fiender är gnomer, miljö är katakomber.

Mattias föreslår cyberpunk setting där man spelar som en cybernetically augmented gnom.

## Discussion items (35 min)

Vad måste vi kunna visa upp på fredag?

* Preliminär domänmodell
* User stories (Skriv om feature list till user/job stories)
* Sätt upp gradle-projekt, lägg upp på github, travis
* Grundläggande GUI-skiss

Grafikmotorer/bibliotek?

* GDX verkar bra: Stort, aktiv community, har funnits länge

## Outcomes and assignments (5 min)

Raoul

1. Försöker sätta upp projekt med libgdx idag, 11/9.
2. Om möjligt testar att sätta upp enkel game-loop.

Keivan

1. Gör grundläggande GUI-design

Arvid

1. Domänmodell
2. Översätt dokument

Matilda

1. Ansvarar för user/job stories

Mattias

1. Skapar Overleaf dokument för RAD
2. Domänmodell

Alla

1. Granska commit-regler. Utvärdera ifall det täcker behov.
2. Arbeta tillsammans imorgon, 12/9, med mål att bli klara med de ovan tilldelade uppgifterna inför handledarmötet
3. (Optional: Hitta sprites)

## Wrap up

Nästa möte: Måndag 16/9 11:00 EG-5205