Mötesprotokoll och arbetsdokumentation   
med kravlista och fördelning av arbetsuppgifter.

Kravlista:

* Meny med alternativet “skapa nytt spel” , där man får döpa sin hjälte.
* Spelplan 10x10 rum.
* Slumpas ut fiender i tio rum, där varje rum med fiender ska innehålla mellan en och tre fiender.
* 10 nycklar slumpas ut på kartan.
* Man börjar i vänstra nedre hörnet på spelplanen. För att flytta sig ska användaren skriva in “Goleft, goup,goright,godown”
* Man ska inte kunna hamna utanför kartan.
* För att vinna ska användaren hitta alla 10 nycklar och ta sig till översta högra hörnet.
* I ett rum med fiender ska användaren kunna slåss eller fly.
* Slumpas vilken fiende man slåss med.
* Slåss: 1/5 risk att ta skada – 10p. Hjälten missar aldrig och fienden dör när man attackerar.
* 1/10 chans att fienden släpper hälsa + 10p när den dör.
* Hjälten börjar med 100p health.
* 0 health blir det game over med alternativen “spela igen” eller “avsluta”.
* Samma när man vinner , “spela igen” eller “avsluta”
* Om vi vill: spara spelet och ladda det sparade spelet vid uppstart.

Tips på lösningar:

* Tvådimensionell array för spelplanen.
* Egna klasser för spelplan, fiender och hjälten.

Arbetsuppgifter (fördelning):

**Innan jul**

* 1. Speldesign: vad för koncept? (Bakgrund, storyline, fiender, hjälten, rum, namn på spelet) **HANNA**
* Skapa klass för spelplanen där info om rum som har nycklar och fiender. **Martin**
* Skapa klass för fiender där position är och om de är levande eller döda. **Alice**
* Skapa klass för hjälten med hälsa, position, antal nyckar. **Alice**
* Skapa vanliga gameplay med alternativ som spela igen, avsluta, storyline, förflyttning av hjälten etc. **Hanna**
* Github **Hanna**

**Efter nyår.**

* Debuggning och sätta ihop hela programmet**. Hanna, Martin, Alice**
* Powerpoint presentation. (10 min) **Hanna, Martin, Alice**
* Opposition **Hanna, Martin,** **Alice**
* Mötesdokumentation och arbetsdokumenten **Alice**
* Projektrapport **Alice**

MÖTESDOKUMENTATION  
GIK299 – projektorienterad programmering

# SÖNDAG 12/20 | 18:00 | PLATS: DISCORD **Deltagare: Martin Lundstedt, Hanna Lönn, Alice Forssblad**

## GENOMGÅNG

* Prata och gå igenom projektinstruktionerna
* Diskutera alla dokument i onedrive.
* Bestämma arbetsmetod (enskilda uppgifter, eller programmera allt tillsammans)
* Fördela arbetsuppgifter.
* Gå igenom github <https://guides.github.com/activities/hello-world/>

ARBETSDOKUMMENTATION

* Fördelat arbetsuppgifter
* Bestämt vad som ska vara klart innan jul och efter.
* Gått igenom allt som behövs göras.

# MÅNDAG 12/21 | 18:00 | PLATS: DISCORD **Deltagare: Martin Lundstedt, Hanna Lönn, Alice Forssblad**

## GENOMGÅNG

* Gå igenom speldesignen och utforma spelkoncept.
* Martin och Alice börjar med klasserna och skalet för spelet.

ARBETSDOKUMMENTATION

* Hanna visade speldesignen som vi sparade på en fil i onedrive.
* Hanna visade lite på hur spelet skulle kunna börja i program.

# TISDAG 12/22 | 18:00 | PLATS: DISCORD **Deltagare: Martin Lundstedt, Hanna Lönn, Alice Forssblad**

## GENOMGÅNG

* Alice ska visa klasserna för spelaren och fienderna, där hon ska ha gjort själva grunden.
* Martin visar påbörjan av en karta.
* Vi ska diskutera frågorna jag mailade thomas.
* Skapa ett github med olika mappar för playground och för official game. - senare
* Klistra in det vi gjort i githuben. - till senare.
* Alice ska skapa en projektrapport, en början.
* Vi ska gå igenom vad som behövs göras inför nästa möte.

ARBETSDOKUMMENTATION

* Hanna visade speldesignen som vi sparade på en fil i onedrive.
* Hanna visade lite på hur spelet skulle kunna starta

# Lördag 12/26 | 18:00 | PLATS: DISCORD **Deltagare: Martin Lundstedt, Hanna Lönn, Alice Forssblad**

## GENOMGÅNG

* Alice är klar med fiender och player.
* Martin är klar med kartan.
* Hanna har skrivit en grund för själva programmet.
* Fixar med github.
* Vi tillsammans kopplar ihop kartan med resten.
* Vi ska gå igenom vad som behövs göras inför nästa möte.
* Skrivit mer i rapporten.

ARBETSDOKUMMENTATION

* Hanna visade speldesignen som vi sparade på en fil i onedrive.
* Hanna visade lite på hur spelet skulle kunna starta
* Vi försökte klura ut hur kartan fungerar, får kolla vidare nästa möte.
* Vi försökte förstå oss på github, alla kollar på det till nästa gång.

# SÖNDAG 12/31 | 18:00 | PLATS: DISCORD **Deltagare: Martin Lundstedt, Hanna Lönn, Alice Forssblad**

## GENOMGÅNG

* Vi tillsammans kollar igenom tutorials för att lösa kartan.
* Vi går igenom github.

ARBETSDOKUMMENTATION

* Vi kunde inte riktigt lösa kartan, vi har fastnat i hur vi går vidare där.
* Inför nästa möte ska vi försöka få hjälp med kartan, så vi kan gå vidare i spelet.

# SÖNDAG 01/03 | 18:00 | PLATS: DISCORD **Deltagare: Martin Lundstedt, Hanna Lönn, Alice Forssblad**

## GENOMGÅNG

* Vi fortsätter med kartan och går vidare med resten av spelet.

ARBETSDOKUMMENTATION

* Vi fick hjälp av en klasskamrat i hur vi ska tänka med kartan.
* Vi skrev klart alla olika rum och designade klart de olika sektionerna vi ska ha i kartan.
* Vi kontaktade Thomas så att vi kan få hjälp med kartan.

# Måndag 01/04 | 10:00 | PLATS: DISCORD **Deltagare: Martin Lundstedt, Hanna Lönn, Alice Forssblad**

## GENOMGÅNG

* Vi fortsätter med kartan.
* Vi ska lista ut hur vi slumpar ut nycklar och fiender.

ARBETSDOKUMMENTATION

* Vi har påbörjat kartan och har en idé om hur den kan fungera.
* Vi började arbeta på en meny.
* Vi skrev klart alla olika koordinaters texter men ska försöka hitta något bättre än if loopar.