

## Meeting Agenda

Group: Top Down Bois

Date: 10/09/2021

Chair: David

Participants: David Ferm, Anders Olofson, Samuel Karlson,  
Imad Alihodzic

### ## Objectives (5 min)

- Resolve any issues preventing the team from continuing.
- Short clear descriptions.

Animations - typ klar

Pathfinding - jobba lite mer men inte för mycket tid

### ## Reports (15 min) from previous meeting

- Each group member reports outcome of assigned issues, see also 'outcomes and assignments'.

Imad - animationer

Alla andra - Pathfinding

Anders - UML

### ## Discussion items (35 min)

- Discuss the identified issues, and possibly new or more general issues (very short notes and/or keywords).

Fokus på RAD och SDD.

För nästa vecka. HUD och få klar animations

Hur vill vi ha vapensystem: Zombie droppar.

Begränsad ammo. Ammo crates?

Zombie droppar pengar - shop där man köper vapen.

Shop efter waves. Timer mellan waves.

Fler maps, fokusera efter basspel är klar.

### ## Outcomes and assignments (5 min)

- Outcomes from discussion items. Write down what's decided and why it was decided. Sync with other documentation (add terms to wordbook).

RAD och SDD ska göras.

Bestämt på shop system, zombies droppar pengar. Mellan waves finns timer

Och man kan gå in i shop och köpa ammo o vapen osv.

Animationer är nästan klara.

HUD ska designas. Och implementera om möjligt.

Put pathfinding on the backburner return to it later if needed.

- (re)Assign to each group member which issues to solve.

Olof - money dropping, begränsad ammo.

Imad - animationer

Samuel - HUD

David - RAD SDD

Övrigt - Shop system.

## Wrap up

- Write down any unresolved issues for next meeting.

- Decide a time and location for next meeting.

M1212D bokat för 13 30.

Handledning 14 00.