

Minutes

Minutes for Mars, 22

Present: Anna, Emilia, Philip, Kenneth, Elias, Peter, Håvar, Eirik, Markus, Malin

Diskutert hvor man skal lagre objekter, og hvilken klasse som skal huske tilstanden til spillet. Her kom vi frem til at vi skal lagre alle objektene i GameScreen. Videre diskuterte vi hvordan vi skal lagre alle objektene. Tidligere var det tenkt at alle objektene skulle bli lagret i én liste, men dette kan føre til problemer og evt. en veldig lang liste. Vi snakket også om hvordan vi skal legge objektene over/under hverandre i forhold til at bakgrunnen skal ligge bakerst og at et hull skal ligge under bilen (i Bilspill). Vi kom til slutt frem til at antall lag/lister hvert spill vil trenge vil variere med de forskjellige spillene og at vi derfor vil ta stilling til hvor mange lag man vil trenge når vi skal begynne å implementere spillene. Ved implementasjon er planen at vi skal lage en 2-dimensjonal liste. Utenom dette har oppmøtte jobbet videre med sine tildelte oppgaver. Vi har også fått oversikt over hva som gjenstår (endre litt på API etter dagens diskusjon, og bruksmønster og -tekst for TD-uteliv og Bilspill).

Skal gjøres neste gang

1. Designdiagram
2. Planlegging av Oblig4
3. Lage presentasjon

Next Meeting: Tuesday, 23 march, at 12:15 pm