

Meeting Agenda

Date: 2018-04-23.

Participants: Patricia Zabecka, Carl Lundborg, Thomas Jinton, Adam Kjäll, Leyla Arale.

Vad vi måste tänka på:

Hur ska vi dela upp arbetet?

Vad måste göras klart tills på torsdag?

- Koda *move* och *shoot* - få till en tank som rör sig och eventuellt kan skjuta. Detta ska vi kunna rita ut.
- Vi ska fokusera på logiken först...

Under mötet:

Testar att koda shoot fallet tillsammans.

Gör ändringar i design-modellen.

- Istället för Weapon ska vi ha en Ammo klass som har skott-egenskaper.

Använda *Facade Pattern* till vapen objekt → en klass Weapon som har olika vapentyper som representeras av klasser det vill säga varje vapentyp har en egen klass som är subklass till Weapon.

Skapar en ny klass - *Shot* (se design diagram)

Ett vapen har olika typer av ammunition kopplat till sig.

Tanken skapar skottet med hjälp av ammunitionen.

I slutet av mötet bestämde vi oss att dela upp prototyp kodandet:

- Leyla, Patricia → koda *move* funktionaliteten
- Adam, Carl → koda *shoot* funktionaliteten
- Thomas → koda *aim* funktionaliteten (Leyla, Patricia hjälper till)

Tills nästa möte:

Fundera på hur vi ska koda våra use cases.

Göra fler libgdx demon om man känner att man har tid för det.

Nästa möte: 24/4 kl 9:00 i studiehallen.