

# Meeting Agenda

Date: 2018-05-02

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

## 1. Dagens mål...

Går igenom vad vi har gjort:

- Problem som upptäcktes:
  - Alla objekt ser likadana ut - samma position överallt?
  - Vi måste ha en bättre struktur i koden när vi ritar ut våra objekt?
  - Alla klasser vars objekt rör sig måste ha en vinkel
  - Nu har vi att skottet måste finnas - ändra det så att man bara har en lista med skott som ritas ut istället för referens till skottet?
  - När objekt skapas behövs det finnas en lista som håller koll på alla objekt som ska ritas upp
    - Vi behöver därmed en metod som tar bort objekten som ritas ut osv.
    - Så vi borde ha en **render klass**
    - Listan bör finnas i TankWars
    - Sedan kan en Controller klass använda sig av den listan?
    - Varje objekt måste veta exakt vart den är
    - Hur terrängen ska ritas upp.
    - Vi har bara en bild där just nu.

Nya klasser har lagts till, bland annat:

- TankGun
- MainController
- CollisionRect
  - Kollar alla skott som finns i närheten av varje tank.
  - Det är skotten som kolliderar.

## 2. Under mötet...

Någon kan titta på hur vi inför en observer?

Vi behöver testa vad som behöver dispose metoden...

Vilka screens har vi?

- splashscreen
- select options
- player options
- Playscreen
- Game over splash

Ska vi ändra storleken på fönstret?

När vi skapar en klass borde vi lägga kommentar om vad den gör och vilka beroenden den har

### **3. Tills nästa möte...**

Skriva test, bla testa kollision.

Fortsätta jobba på terrängen.

Börja koda alla vyer (se lista ovan) - select options och player options kan man börja med.

Logiken är fortfarande inte klar...