

Meeting Agenda

Date: 2018-04-12

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

1. Objectives (5 min). Resolve any issues preventing the team to continue.

- Klona projektet, få det att funka på allas datorer.
- Börja med design modell.
- Skriv klart RAD för iteration 1.

Hur ska vi göra terrängen?

- Kommer fram till att bitmap kan användas.

5. TODO

- dela alla tutorials (som vi har gjort på egen hand med libgdx) på github!
 - minst 15 rader kod per person
- ha en 3D kamera för skotten?
- ändra spelet till 3D om vi har tid i slutet.
- FIXA USE CASES
 - Lägg till use cases som fattas - varje ring representeras av ett use case?
 - Ska kunna koda utifrån ett use case - beskriv tydligt!
 - Lägg till use case för select weapon - hur väljer man vapen?

Tanks - hur ska de placeras på marken?

- relativt till varandra?

Default - vem som ska

Lägg till skott-objekt! - shot klass...ska ha position m.m.

Use case sequence diagram (2-3 stycken) - gör några → koda sedan utifrån dem, skriv test först!

Tills nästa möte:

USE CASES

Adam - Back, välj namn på spelare, välj färg.

Thomas - start game, move, aim

Carl - Game over, play again

Leyla - shoot, main menu

Patricia - round over.