

# Meeting Agenda

Date: 2018-04-10

Chair: ?

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

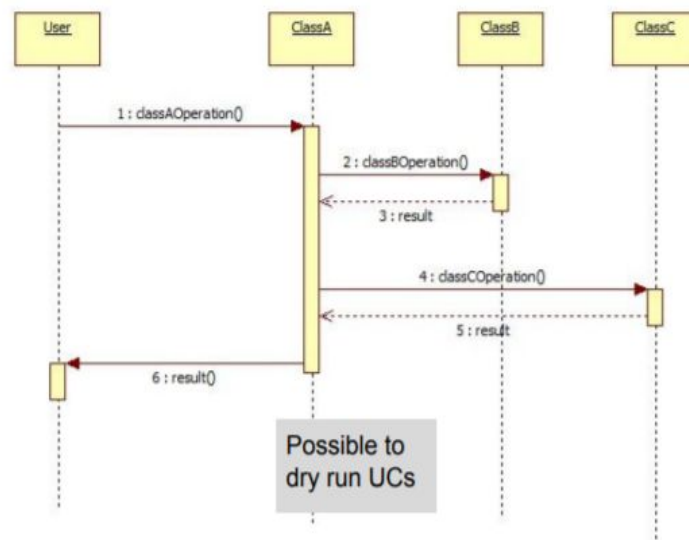
## 1. Objectives (5 min). Resolve any issues preventing the team to continue.

- Fokusera på design modell?

[http://www.cse.chalmers.se/edu/course/TDA367/lectures/4\\_implementation.pdf](http://www.cse.chalmers.se/edu/course/TDA367/lectures/4_implementation.pdf) (se slide 3)

- Vi borde ha en färdig design modell inför veckans möte med Joachim...
- Skapa minst 2 uml sekvensdiagram:

## UML Sequence Diagram



- börja koda prototyp?

## 2. Reports (15 min) from previous meeting - Each group member reports outcome of assigned issues, see also 4)

## 3. Discussion items (35 min) - Discuss issues from 1 and 2, possibly new or more general issues (very short notes and/or keywords)

Ska vi använda Factory pattern?

HashMap för att hålla reda på spelaren och dess tank...

Hur ska vi lösa poängsystemet?

- poäng om man dödar tanks
- 

#### **4. Outcomes and assignments (5 min)**

- Carl
  - Lägger upp projekt på GitHub och dela med alla.

FRÅGA

Ska man ha ett diagram med packet? (Kanske inte relevant som har ett spel?  
GameFactory eller TankFactory?

#### **5. Wrap up**

Kolla upp hur libGdx kan struktureras upp enligt MVC mönstret?

