

# Meeting Agenda

Date: 2018-03-28

Chair:

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

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

Vilka klasser behöver vi ta med i domänmodellen?

Vilka metoder och attribut ska de ha?

Hur ska klasserna bete sig och hur ska de vara relaterade till varandra?

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

Använder oss av de klasser vi tog ut från våra use cases.

Carl - har hittat bra information om hur terrängen för vårt spel kan programmeras.

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

Skissar ett enkelt UML diagram som ska representera vår domänmodell.

Diskuterar om spelet ska vara i 3D, vi bestämmer oss att hålla det öppet.

Bestämmer att libgdx ska användas.

Vi tänker att terrängen är det första som ska programmeras och testas.

- Kolla om den beter sig så som den ska genom att kasta bomber på den?

När vi har skapat en fungerande terräng kan man dela upp arbetet mer.

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

Läsa på om libgdx under påsklovet.

Hitta mer information om hur terrängen ska kodas.

## **5. Wrap up**

Alla läser in sig på sådant som kan vara användbart för spelet.

Testa lite själv - till exempel koda egna landskap.

Sätta sig in i libgdx!

Patricia - ta igen workshopen...

**Nästa möte:** någon gång efter påsk.