

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.