

# *Projektgrupp Prjkté*

*Datum: 2016-04-19*

*Plats: Hasen*

## **Närvarande**

Mötesordförande: Frej "Täcket" Karlsson  
Sekreterare: Ludvig "Frej" Ekman  
Justrerare: Axel "Mouseman" Bergrahm  
Och: Arvid "Alle" Björklund

### **§1. Mötet öppnas**

Axel "Mouseman" Bergrahm öppnar mötet.

### **§2. Justerare**

Ludvig "Frej" Ekman väljs till justerare.

### **§3. Sekreterare**

Frej "Täcket" Karlsson väljs till sekreterare.

### **§4. Föregående protokoll**

Protokoll från föregående möte läses upp.

### **§5. Objectives**

- Schemlägga tid
- Göra klart 1st prio Use Cases.
- Plattform/mark
- Gravitation och övrig fysik

### **§6. Runda bordet**

Arvid:

- Har kollat på attack och implementerat detta. Dock ej testat, p.g.a. det är svårt med tanke på vad vi implementerat i övrigt

Axel:

- Lite förvirrad kring projektet, osäker på hur saker hänger ihop.
- Känner sig lite trött och påväg att bli sjuk.

Frej:

- Löst Input.
- Mår super!

Ludvig:

- Har kollat på hur man gör med marken.
- Hjälp Arvid med Attack
- Är småstressad inför CM (Förståligt)

## §7. Diskussion

### 1.1 Schemalägga tid

Axel kommer åka iväg 28 april och vara försvunnen i c.a 2 veckor. Under denna tid kommer hans internetanslutning vara tveksam men han försöker ändå vara med så mycket som möjligt.

Frej försvinner från och med nu för att bygga cortege fram tills dagen C.

Vi bör skapa en kalender för att bättre synka saker.

### 1.2 First prio usecases

Move fungerar bra,

Vi kan starta aplicationen

Attack går bra, kan vidareutvecklas bland annat med cooldown, man blir odödlig när man redan är träffad etc. Vi vill flytta death till ett high priority use case.

### 1.3 Plattform / mark

Vi bör ha borders så man ej kan röra sig utanför sidorna samt nedanför skärmen. Dock ej uppåt.

### 1.4 Gravitation och övrig fysik

Vi bör skriva en egen fysikmotor, bör inte vara svårare än att hantera vektorer bland gameObjects. Gravitation kan lösas genom att addera gravitationens acceleration.

### 1.5 HealthBar

Bör vara normalpriority en attack kan göra % skada Man kan förlora på att vänta. Olika karaktärer kan ha olika starthälsa

#### §8. Slutsats och beslut

Vi ska ha vissa tider i veckan där vi tillsammans sätter oss ner och arbetar.

Vi har en arbetstid onsdag klockan 13.15-17.

Vi har en arbetstid fredag direkt efter mötet och frammåt.

Ludvig kollar på plattform och mark imorgon.

Frej Försöker implementera Fysikmotorn, Ludvig kommer med åsikter.

Axel tar healthbaren

Arvid fixar JUnit test för usecase move. När det är klart fortsätter han på attack.

#### §9. Ofärdiga belslut

- Hur input struktureras i kontrollern

#### §10. Övriga frågor

#### §11. Nästa möte

- När: Fredag 10.00-12.00
- Var: Kommer i den nyskapade kalendern.

## §12. **Mötet avslutas**

Axel "Mouseman" Bergrahm avslutar mötet.