

Projektgrupp Prjkté

Datum: 2016-04-14

Plats: Hasen

Närvarande

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

§1. Mötet öppnas

Axel "Mouseman" Bergrahm öppnar mötet.

§2. Justerare

Frej "Täcket" Karlsson väljs till justerare.

§3. Sekreterare

Ludvig "Frej" Ekman väljs till sekreterare.

§4. Föregående protokoll

Protokoll från föregående möte läses upp. Vi kom fram till att "nästa möte" blev "nästa arbetspass".

§5. Objectives

- Keylisten fungerar inte riktigt.
- Vi vill få positionen att uppdateras.
- Få in fysikmotorn till spelet.
- Schemalägga tid till att ses och koda.

§6. Runda bordet

- Alla:
- Gjort en domain model.
 - Gjort utkast på RAD.

- Gjort alla user cases.

§7. Diskussion

Keylisten

Vi måste veta hur libGDX hanterar input. Vi kollar upp det. Vi skapar en instans av input som håller koll på libGDX-input, och skickar den vidare till controllers.

Uppdatering av position

Vi kommer ha en main loop som uppdaterar hela spelet med en vald frekvens.

Implementation fysikmotor

Vi vet inte. För tidigt att ta det nu.

Schemalägga tid

Schemat suger, jätteoklart om vi är lediga ibland. Måndag kl9, ska vi kolla redovisningar? 13.15 verkar det iallafall som att vi ska redovisa, enligt en PDF. Vi verkar vara lediga kl14 iallafall. 14-16 måndag jobbar vi.

Domain model

Den är tillräckligt bra just nu.

RAD

Den är tillräckligt bra just nu.

User cases

Den är tillräckligt bra just nu.

§8. Fördelning av arbetsuppgifter

- Frej och Axel arbetar med input.
- Alle och Ludvig diskuterar och försöker implementera attack.

§9. Ofärdiga beslut

Alla high priorities user cases bör beslutas snart.

§10. Övriga frågor

§11. Nästa möte

- Arbetspass måndag kl14.
- När: Tisdag kl15-16
- Var: 3507 E, Ludvig har bokat

§12. Mötet avslutas

Axel "Mouseman" Bergrahm avslutar mötet.