

Projektgrupp Prjkté

Protokoll fört vid gruppmöte 2016-03-24

Datum: 2016-03-24

Plats: Maskinsalar

Närvarande

Knasen:	Arvid "Alle" Björklund
Bananen:	Axel "Mouseman" Bergrahm
Johan:	Frej "Täcket" Karlsson
Sekreterare:	Axel "Mouseman" Bergrahm

§1. Mötet öppnas

Axel "Mouseman" Bergrahm öppnar mötet.

§2. Justerare

Axel "Mouseman" Bergrahm väljs till justerare.

§3. Föregående protokoll

Protokoll från föregående möte läses upp.

§4. Runda bordet

- Arvid:
- Axel:
- Frej:
- Ludvig:

§5. Spån om spelet

- Vision:
- Spelare: Två spelare på ett tangentbord.

Axel "Mouseman" Bergrahm
Sekreterare

Axel "Mouseman" Bergrahm
Justerare

Axel "Mouseman" Bergrahm
Mötesordförande

- Character: HP-bar är nog roligaste om man spelar mot varandre jämfört med super-mario implementationen av "hälsotillstånd". - Spelar exempelvis som Chalmers sektionshelgon.
- Spelplan: Man spelar på "öar", fallar man ur banan så dör man.
- Pixelerat eller "bättre": Som ett gammalt spel.

§6. UML-tjosan

- Vi skissade upp ett UML diagram och Täckettog det på sig att finskriva tills nästa gång.

§7. libGDX

- Täckettänker ta reda på vilka filtyper som är relevanta att ladda upp på git, så vi inte har onödiga filer att hålla koll på.

§8. Uppgifter till nästa möte

Alla ska:

- Kolla upp libGDX, vad det gör och hur man ska använda det.
- Kolla hur man kan implementera vår kod generellt till projektet.

Enskilda uppdrag:

- Alle: Göra ett utkast på hur spelet kan se ut.
- Täcket: Skriva klart ett UML-utkast

§9. Nästa möte

Nästa möte bestäms att vara på den 30e Mars kl 10am.

§10. Mötet avslutas

Axel "Mouseman" Bergrahm avslutar mötet.

Axel "Mouseman" Bergrahm
Sekreterare

Axel "Mouseman" Bergrahm
Justerare

Axel "Mouseman" Berg
Mötesordförande