

Projektgrupp Prjkté

Datum: 2016-05-09

Plats: Hasen

Närvarande

Mötesordförande:

Sekreterare:

Justrerare:

Och:

§1. Mötet öppnas

Arvid "Alle" Björklund öppnar mötet.

§2. Justerare

Frej "Täcket" Karlsson väljs till justerare.

§3. Sekreterare

Axel "Mouseman" Bergrahm väljs till sekreterare.

§4. Föregående protokoll

Protokoll från föregående möte läses upp.

- Onsdagsarbetet blev kaos, Arvid låste ut sig, Ludvig var tvungen att göra förningsarbete och Frej hade också fullt upp. Axel var fortfarande i Kroatien. Vi ses hela dagen imorgon och övermorgon.
- Input är kaos atm. Gick inte riktigt att fixa. Om vi inte fixar innan torsdag frågar vi på handledarmötet.
- Platform behöver testas. Object och boolean har gjorts. Behöver implementeras.
- Gravitation och övrig fysik. Det mesta har implementerats, resten finns som pseudokod. (Bra jobbat, Frej!)
- SDD:n kollades igenom fort, men vi måste arbeta på den.

§5. Runda bordet

Arvid:

- Skrivit på rapporten
- Datorn gick sönder men lagat
- Fixade en funktion så att tiden går uppåt
-

Axel:

-
-
-
-

Frej:

- Jobbat med collision
- Grafik, så att det är bilder istället för siffror
-
-

Ludvig:

- Skrivit lite på rapport
-
-
-

§6. Objectives

JUnit - tester Merga med master mer SDD Schema Sprite-sheet Map selector

§7. Diskussion

JUnit

Just nu fungerar det bara för Arvid. Vi andra behöver se till så att det fungerar.

Merga med master mer

Vår handledare tyckte att vi skulle merga med master ish varje två timmar. Vi försöker merga varje dag max. Frej: Master får aldrig vara broken, men såfort du har nått som fungerar helt, se till att pusha upp det.

SDD - Förklaring hur koden fungerar

Vi arbetar på det imorgon.

Schema

Bättre på att fixa, se till att vi gör det. Ses imorgon

Sprite sheet

Gör det.

Map selector

Vi behöver skapa en scene till där vi kan välja. När vi väljer map ska inte arena uppdateras, utan map selection. Frej tittar på det.

Arena ligger direkt under game-loopen. Vi vill kunna lägga till map- och character-selection. Vi vill ha ett lager där. Istället för gameloopn säger till arena att uppdatera sig säger den till en mellanklass att uppdatera arena och character.

§8. Slutsats och beslut

Se diskussion.

§9. Ofärdiga belslut

- Hoppattacker
- partical effects

§10. Övriga frågor

§11. Nästa möte

- När: Efter handledarmötet.
- Var: Ute eller grupprum? Obestämt.

§12. Mötet avslutas

Arvid "Alle" Björklund avslutar mötet.