

Projektgrupp Prjkté

Datum: 2016-05-17

Plats: Hasen

Närvarande

Mötesordförande: Arvid "Alle" Björklund
Sekreterare: Axel "Mouseman" Bergrahm
Justerare: Frej "Täcket" Karlsson
Och: Arvid "Alle" Björklund

§1. Mötet öppnas

Arvid "Alle" BjörklundAlle 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.

merge med master mer, JUnit, SDD arbete, bättre på att fixa schema, map select -
behöver skapa en ny vy.

§5. Objectives

- Rapport
- SDD
- RAD
- Platform
- character select
- Platform factory

- attack talk to healthbar

§6. Runda bordet

Arvid:

- Har jobbat med attack animation
- målat många smurfar till sprite-sheet så animationerna ser bra ut

Axel:

- Känner sig out of this world utvilad, motiverad att kämpa in i det sista med att få upp sina kodrader!
- Jobbat med healthbar, inprincip klar.
- Ska jobba med att healthbar pratar med attacken så att vi kan börja skada varandra.
- Vill hjälpa till med SDD och RAD.

Frej:

- har jobbat med MapSelect Character select, sett till att det finns ett ytterligare lager mellan game loop och scenen som håller koll på allt.
- skrivit på SDD
- skrivit på RAD

Ludvig:

- Jobbat med platform, är mer klar nu. Känner att han borde bett om hjälp mer än han har gjort
- känner att han kan få svårt att få ihop sina kodrader, men ska kämpa
- kommer skriva på rapport kommande dagar

§7. Diskussion

- Diskussion kring hur platformen skall implementeras och vad den ärver ifrån. Just kollar platformen om man är på den eller utanför och faller igenom om man är utanför, vilket bör ske.

- CharacterPanel som tillhör characterSelectController ska hålla koll på en sträng som man kör in i CharacterFactory - som i sin tur väljer vilken Character man spelar. Förslag på att använda decorator pattern för att lösa detta. När en spelare väljer en Character så decorerar man panelerna så de stämmer överens med det spelarna valt.
- attack talk to HealthBar, Arvid och Axel pratar ihop sig kring hur de ska och när de pratar med varandra.
- diskussion kring hur HealthBar divider ska sättas när en Character dör. Beslut att den inte passerar limit på Characters

§8. Slutsats och beslut

- Frej fortsätter med character select.
- Arvid jobbar på attack och pause.
- Ludd fortsätter på platform och kopplar den med map.
- Axel fixar med healthbar och attack koppling.

§9. Ofärdiga belslut

- Hoppattacker
- partical effects

§10. Övriga frågor

Nej

§11. Nästa möte

- När: 20 maj - Torsdag
- Var: Probably hasen?

§12. Mötet avslutas

Arvid "Alle" Björklund avslutar mötet.