Möte Prjkté 2016-03-30

Projektgrupp Prjkté

Datum: 2016-03-30 Plats: Täckets mancave

Närvarande

Mötesordförande: Frej "Täcket" Karlsson Sekreterare: Ludvig "Frej" Ekman

Justrerare: Axel "Mouseman" Bergrahm Och: Arvid "Alle" Björklund

§1. Mötet öppnas

Arvid "Alle" Björklund öppnar mötet.

§2. Justerare

Axel "Mouseman" Bergrahm väljs till justerare.

§3. Sekreterare

Ludvig "Frej" Ekman väljs till sekreterare.

§4. Föregående protokoll

Protokoll från föregående möte läses upp.

§5. Runda bordet

- Arvid: Mår jättebra. Lekt i photoshop och försökt komma med prototyper. Gjort en grym, full, smurf. Vill fota spelplaner på Chalmers. Kollat lite på libGDX.
- Axel: Mår asbra. Kollat lite på libGDX och Täckets utkast.
- Frej: Mår inte asbra. Men mår bra annars. Gjort UML-utkast och funderat kring koden.
- Ludvig: Utvilad. Kollat lite på libGDX.

§6. Design

• Förutom Alles grymt snygga prototyp, vore det najs att ha en till prototyp, som är mycket fulare men som är snabb att göra och blir komplett direkt.

Möte Prjkté 2016-03-30

• Alles idé om att använda olika platser från Chalmers som spelplan tyckte alla om. Tänk typ ett bord på JA Pripps.

• Till nästa vecka ska vi alla ha gjort en (ful) pappersprototyp på hela spelet.

pr

§7. UML

Täckets UML-diagram är bra gjort. Detta ska vi utgå från i allt vi gör!

§8. libGDX och MVC

Ludd lyfter frågan om att det är svårt att ha en MVC-struktur när man jobbar med libGDX. Täcket har tidigare propsat för att vi ska bygga programmet så att vi klarar oss utan libGDX, och förklarar nu hur: Vi ska bara ha en klass Physicssom importerar saker från libGDX. Vi vill hålla oss till MVC!

§9. Trello

För att fördela arbetsuppgifter använder vi Trello! När man tar på sig en uppgift flyttar man den från To dotill "In progressöch då fattar folk att man redan har börjat på den uppgiften och att de inte ska göra den. Täcket skapar en trello för oss.

§10. Övrigt

Strategi-mönster

§11. Nästa möte

När: 160406 14:00Var: Vintergatan

§12. Mötet avslutas

Arvid "Alle" Björklund avslutar mötet.