

## Meeting Agenda

**Date:** friday 31/3-17

**Chair:** Moa

**Participants:** Moa, Alice, Matilda, Leyla.

start 14:00

**1. Objectives (5 min).** Resolve any issues preventing the team to continue. - Short clear descriptions

Lista över saker som hindrar oss / problem att lösa / att göra:

- Största problemet handlar om att ta bort en rad. Vår metod `blowRow()` fungerar inte som vi vill ännu.
- Vi har ännu inte börjat arbeta med powerups och hur dessa ska fungera
- ScoreBoard-klassen; att koppla ihop spelet med att samla poäng
  - Räkna/Visa poäng
  - Att koppla ihop meddelanden från ängeln/grisen med powerups'en
- Övrigt:
  - Ändra bakgrund
  - Att se till att det händer något med den aktuella shapen om man kör in i en powerup
  - Att få den aktuella shapen att falla snabbare om man trycker ner nedåt-pilen

Vi är tyvärr osäkra på hur/om vi kommer att kunna hinna klart med allt. Det har tagit lång tid för oss att implementera grunderna pga att vi alla är nya på detta. Men vi satsar såklart på att hinna med så mycket som möjligt och dela upp arbetet i mer tydliga arbetsområden.

## 4. Outcomes and assignments (5 min)

Moa ska fokusera mest på ScoreBoard-klassen där även grisen hör till. Planen för detta är:

- score i sig är just nu bara en int så den finns inte så mycket att göra med just nu då vi inte har implementerat power-ups'en som ger poäng i konsekvenser mer än just `blowRow`
- Dock så finns det lite att göra grafiskt;
  - Att få grisen (och ängeln) att flytta in och ut ur bilden (sök på `javaFX translate transition`)
  - Att visa scoreBoardet grafiskt
    - Att visa hur poängen ändras på scoreBoarden grafiskt

Matilda ska testa att få en shape att falla snabbare då hon har en idé att testa. Planen för detta är:

- göra en instans av en double som ska göra så att biden uppdateras oftare

Alice ska titta vidare på `blowRow` för att se om hon kan få den att fungera.