

# Meeting Agenda

Date: 5/11/2017

Chair: Gabriel Wallin

Participants: Olof Enström, Gabriel Wallin, Erik Strid, Omar Oueidat

1. Objectives (5 min). Resolve any issues preventing the team to continue.

Eftersom refaktoreringen är avklarad har vi inga fler hinder som förhindrar oss från att fortsätta vår utveckling.

2. Reports (15 min) from previous meeting

Refaktorering av programmets huvudsakliga del avklarad. Nu kan man fortsätta utveckla åt sitt eget håll på den uppgift man fått tilldelad av gruppen.

3. Discuss items (35 min)

Diskussion kring testning, vad kan vi testa? Mycket av vår kod är tätt kopplad till ramverket.

Diskussion kring var vi är (precis klara med iteration 2), och vad vi skall börja på (iteration 3). Vad vill vi få gjort med iteration 3?

- Olika mineraler, kol, guld, järn, silver? Finns stöd för detta i TiledMap redan.
- Fuel som går nedåt när man rör sig.
- HealthBar för miner, beroende av Hull
- Store som kan interagera med båda dessa variabler. Uppgradera osv.
- End game screen
- Start game screen
- Fixa friction på sidan av tiles (udda beteende i LibGDXs samverkan med en touchpad som vi har)

#### 4. Outcomes and assignments (5 min)

Känns som om vi kommer behöva testa något bara för att testa..

Vi kommer troligtvis kunna testa en lista med Tiles, ta bort och se att dom är borta

Mineraler - Gabriel

Fixa friction - Erik

Store - Olof

FuelTank och Hull - Ouei

Start och end screens - Erik

#### 5. Wrap up

Ha alltid testing i bakhuvudet medan du utvecklar

Försök få gjort detta under LV6 och LV7, så att finslipning sedan kan påbörjas.