# Dagordning

§0 Ordförande och sekreterare

Thomas Sievert utses till både ordförande och sekreterare.

§1 Visualisera spelet

2D-logik, kamera som följer efter Pacman. Kontroller: Höger, vänster, bakåt. Pacman rör sig alltid framåt. Kvicka animationer. "Backspegel". Musik: Pacman-inspirerad bakgrundsmusik, rytmen ska passa till ätning av godis. Crunch-ljud när han äter. Alla nivåer har samma textur men olika färger. Tänk gammal Windows-skärmsläckarlabyrinten. Tegel, grus. Morphanimerad Pacman, gul och glad. Spökena - billboards mot kameran alt. 3D-modeller. Godiset, prickar likt originalet. Färdiggjorda banor. UI - egen bitmap-font. Mus skall ej användas. Svart skärm som paus-skärm. Game Over-skärm med 2D enligt spec. Huvudmeny simpel med alternativ utan mus. Spelet skall loopas och bli svårare för varje varv. Fixt antal powerpellets. Ljussättning: Ett ljus ovanifrån spöken lyser i sin färg. Skugga: rund ring under Pacman och spökena.

Startskärm: Titel, play, highscore, credits, exit.

Play - readyskärm en liten stund, sedan kör igång.  
Highscore - visar highscore på ny skärm. Lokalt highscore, inga leaderboards.  
Credits - visar våra namn på egen skärm.  
Exit - avslutar.

Minimap visar godis, inte spöken. När man kan äta spöken kan man se dem på minimapen.

§2 Ansvarsområden

Grafik (även 2D-animationer), effekter, ljud, logik, AI, nivådesign, modelldesign, projektledning, UI, OO-design (arkitektur)

§3 Vem tar vilket ansvar?

(ALLA ansvarar för OO-design)  
Lars - **UI**, grafik  
Kim - **Ljud**, **modelldesign**, grafik  
Martin - AI, logik, **effekter**  
Fredrik - **AI**, **logik**, nivådesign  
Thomas - AI, modelldesign, **nivådesign**, **projektledning**

§4 Schema

Tre möten i veckan - måndag, onsdag, fredag

Mötena skall innefatta "sprint-utdelning" och avstämning. Efter dem skall vi sitta och arbeta.

Tors: Möte vid lunch följt av arbete, sön: extra möte om extra färdigställning tarvas. Optimalt om vi kan ta helg, dvs ha projektrapporten färdig på fredagen.

§5 Övriga frågor

Börja programmera utilities redan den här veckan, även börja designa.