

Meeting Agenda

Date: 28/4-14

Facilitator: Oskar Frost

Participants: Oskar Frost, Tobias Foughman, Joakim Milleson, Tom Dahlén

1. Objectives (5 min)

Hur powerups ska implementeras, vad som skall impementeras härnäst.

2. Reports (15 min)

Tobias - Implementerat (delvis) obeservermönster i Classic.

Joakim - Jobbat lite med Campaign, olika metoder för att byta level och se när spel är avklarat.

Tom - Jobbat med en "Spara-klass", som nästan är klar.

Oskar - Jobbat med viewn och har lagt grunden till de bakomliggande funktionerna. Fungerar ej ännu.

3. Discussion items (35 min)

Vi har nu en nästan fungerande classic, dock så har inte gameover implementerats och viewn är inte helt klar. Endast kommunikationen när modellen är updaterad saknas. (Observer)

Minhantering - Returnera en enum (Item) till Classic i chooseSquare-metoden, där Classic får göra nödvändig hantering (gameover, dra bort liv etc).

Campaign - Kan påbörjas när powerups är implementerade.

Powerups - Klasser med en metod som tar som inparametrar en gameboard och ev. extra information typ position o.s.v.

Vyn för spelmenyn skall vara lika för Campaign och Classic, bara mer avskalad i classic där mindre information behöver visas upp.

GameOver - Spara highscore och sedan ge alternativen starta om, spela igen och avsluta.

4. Outcomes and assignments (5 min)

Tobias - Minhantering.

Joakim - Gameover.

Tom - Powerups.

Oskar - Viewn.

5. Wrap up

På fredag (2/5-14) så har vi nästa möte.

Hur har det gått? Campaign, hur den ska implementeras.