

Meeting Agenda

Grupp: Oops I did it again

Date: 3 September 2021

Chair: Jon Emilsson

Participants: Hampus Rhedin Stam, Jon Emilsson, Vilhelm Hedquist, William Johnston, Alexander Boström

Objectives (5 min)

- Resolve any issues preventing the team to continue.

- Short clear descriptions.

Reports (15 min) from previous meeting

- Each group member reports outcome of assigned issues, see also

'outcomes and

assignments'.

Vilhelm har inte kommit så långt, pga förkyld och gitignore

Hampus, Gitignore fokus så scenebuilder har inte varit i fokus men maven fixat, Hampus har gjort lite design kring GUI

William, designmodellen behöver kollas igenom och vi som grupp måste komma överens hur den ska utformas, basen är bra.

Jon har gjort klart RAD för det som ska vara klart hittills är typ klart av det som ska vara gjort hittills

Discussion items (35 min)

- Discuss the identified issues, and possibly new or more general issues

(very

short notes and/or keywords).

- Mer kodning - börja koda enligt MVC, och få klart designmodellen så man kan referera till den.

- Få spelaren att röra sig över space/tiles.

- Få en GUI för spelet i koden.

- Göra ett banksystem - när man går förbi start ska man få pengar

- Göra en huvudmeny - i alla fall GUI:n

- Påbörja jobb med tiles och dess subklasser- typ skelettkod - börja identifiera beteenden för dessa subklasser

Outcomes and assignments (5 min)

- Outcomes from discussion items. Write down what's decided and why it

was

decided. Sync with other documentation (add terms to wordbook).

As above

- (re)Assign to each group member which issues to solve.

Huvudansvar:

Vilhelm/William: Få spelaren att röra sig över Space/tiles och Påbörja jobb med tiles och dess subklasser

Hampus: GUIn för spelet

Jon: Göra huvudmenyn

Banksystem - lite i luften, inte jättesvår görs vid tid över.

Wrap up

- Write down any unresolved issues for next meeting.

Få bort alla branches som är "klara".

- Decide a time and location for next meeting.

9.00 Fredag Zoom

10:00 - M1212B.