

Meeting Agenda

Maj 5

grupp 24

Ordförande: Oliver Tunberg

Medverkande: Rasmus Andersson, Mansoor Beck, Alexander Sopov

Uppdatering av projektets läge

Programmet är spelbart och vi arbetar nu med två processer. För det första att refaktorera koden och göra den bättre och mer skalbar och för det andra att utveckla spelets basfunktioner som fungerande fiender och bannor att spela.

Ett allvarligt problem i gruppen är det nu den grova bristen på samarbete av flera av gruppmedlemmarna. Jag försöker hålla god kommunikation och struktur i gruppen men det försvårar betydligt när för många inte närvarar på möten, svarar på meddelanden och inte håller målen som skall mötas. Rasmus har alltid hållit god kommunikation och tider till möten. Han samarbetar utmärkt med mig som gruppleadare och de andra. Han visar respekt och arbetsmotivation. Martin har varit aningen svårare, han har varit dålig vid tillfällen att komma till möten och kommunicera. Mansoor och Alexander levererar en absolut underkänd prestation. De har närvarat på en enstaka möte och har då kommit så sent att mötet varit så gott som slut. Mansoor svarar inte på mina meddelanden och har till och med inte kommit i kontakt med mig när jag skriver detta. Projektets framgång lider av denna brist av respekt och samarbete.

Rapport från föregående möte

Rasmus område med musmarkören och projektiler har verkligen visat sig lovande. Den fungerar utmärkt men har fortfarande en lång väg att gå. Att avfira för många projektiler crashar programmet och de går aningen snett mot markörens sikte.

Jag, Oliver har skapat grafik till spelkaraktären. Leveldesign och monsterskapande har skjutits fram och istället har jag lagt energi på refakturering och förbättring av redan existerande kod som visat sig vara ett arbete lika viktigt som det är ändlöst. Klasserna i området av spelkaraktärer och dess funktioner är nu betydligt uppgraderade och det återstår mycket arbete.

Martin har skapat en fin demonstration av en meny och det går även att implementera den till programmet. Detta är utmärkt.

Alexander har under märkliga och mystiska förhållanden arbetat på en fysik motor som kommer att kopplas till programmet vid ett tillfälle som konstant skjuts framåt. Detta kommer att i hans teori förbättra de fysiska delarna av spelet.

Mansoor har inte kunnat visa varken sig själv eller några bidrag till projektet. Jag vet inte vad han håller hus.

Diskussion

Det är mycket som står i diskussion. Med projektet i en sådan acceleration, finns så mycket att implementera till spelet att kontrollera arbetsgången är en tung uppgift. Vi behöver nu egenskaper till spelaren i form av en förmåga att skada fiender, liv, skydd och fler. Vi behöver fiender av olika slag med olika beteenden. Dessa skall agera och anfalla spelaren. Så vi behöver skriva deras kod och skapa deras estetiska element. Vi vet heller inte hur det ser ut i nuläget med Alexanders mystiska fysikmotor. Då den kommer att ersätta viss funktionalitet och vissa komponenter är vi osäkra på vad vi kan utveckla.

I början av projektet var jag mycket aktiv i uppdaterandet av RAD dokumentet. Jag har lagt det åt sidan länge nog och kommer nu återbesöka skrivandet.

Uppdrag

Jag kommer att i första hand utveckla fiendeenheter som kommer att agera hotfullt mot spelarkaraktern. Jag kommer att utveckla deras beteende och deras egenskaper. Motståndarnas grafik estetiska verksamhet kommer jag också skapa. I andra hand kommer jag skapa den första nivån och även dess grafik. Det kommer ytligare att krävas tid av mig att förbättra kod redan existerande för att göra projektet i högre kvalitet. Jag kommer utanför programmeringen återbesöka RAD skrivandet och starta upp SDD dokumentet.

Rasmus har fortfarande som område musmarkören och projektilerna. Vi vill nu att dessa skall gå ännu snabbare, se bättre ut och påverka motståndare i form av att göra skada. Det talas även om att ge spelarkaraktern ett vapen att hålla i.

Martin kommer att se över spelarkarakterns egenskaper att ha livspoäng och visa dessa på skärmen. Han kommer även arbeta med stadiet där spelaren väljer nivå på en karta.

Alexander jobbar fortfarande med sin fysikmotor. Han fortsätter att sätta upp egna deadlines.

Mansoor beskrev att han utvecklar föremål för spelarkaraktern att plocka upp och använda. ytters oklart var i processen han är eller vad han vill åstadkomma.

Nästa Möte

Nästa tillfälle kommer att hållas kl 09:00 på måndagen den 11 maj. Det är troligt att jag kommer kalla på ett ytligare möte under veckan innan dess.