

Meeting Agenda

Maj 11

grupp:

24

Ordförande:

Oliver Tunberg

Medverkande:

Oliver Tunberg, Rasmus Andersson, och Martin Tran

Uppdatering av projektets läge

Spelet börjar närma sig en mer komplett form. Det finns nu fiender att besegra och många hjälpande funktioner. Mycket snart kommer vi ha ett fullt fungerande demo som kommer att betydligt underlätta tester och balansering. Vi har jobbat effektivt och fritt på egen hand och på senare tid har det blivit allt viktigare med fysiska möten. Områdena som är fördelade mellan gruppmedlemmarna börjar närma sig sina mål och har på många ställen gått över till en förbättringfas.

Rapport från föregående möte

Olivers område innefattar alla karaktärsenheter även inkluderande spelarenheten.
Spelaren

har fått en uppgradering i grafik och fått ny animering i högre kvalitet. Huvuddelen av veckans insats har spenderats på motståndarenheterna. En ny motståndare har lagts till. Monsternas har fått enkla beteenden och egenskaper att följa. Deras systemet består av enkla lagar och de har funktioner som attackerar spelaren. Mycket energi har gått åt att skapa grafik åt både rörelser och strid och kalibrering av dessa. Oliver har med Rasmus skapat med god framgång ett stridssystem mellan spelare och motståndare. Alla karaktärer delar egenskaper som livs och attackpoäng och kan besegra varandra.

Martin har jobbat mer med menyerna som är nu fungerande och fortsätter med MapSelection där han har kommit en bra bit på vägen. Det går att välja olika alternativ i menyn och vyn när man väljer nivå är nu representerad och fungerande. Eftersom vi för tillfället inte har mer än en bana så är det svårt att implementera det hel men det kommer inte vara några problem.

Alexander har varit svår att kommunicera med då näst intill all kontakt med honom sker via Internet. Han har närvarat vid möten endast någon enstaka gång. Han har av den

anledningen strukturerat upp sin egen arbetsgång fränkopplad från det normala arbetsflödet. Hans område gäller en fysikmotor som skall implementeras till programmet när den är färdig. Tidpunkten då denna implementation skall vara färdig och redo skjuts konstant upp och vi har under ett långt tag nu lärt oss att fungera med resterande medlemmar och resurser. Senaste uppdatering av Alexanders egna satta deadline är onsdagen den 13 maj. Vi förlitar oss däremot inte på informationen och förbereder för en alternativ lösning.

Mansoor har han nu lagt till sitt arbete på mastern då Items delen inte helt är fungerande men vårt övriga program. Det funkar att visa ett Item men inte att plocka upp det. Detta kommer sedan att lösas och tros inte vara allt för svårt. Han har även Jobbat med något ljudsystem resten av gruppen inte vet så mycket om än. Det skall dok förklaras mer under nästa möte.

Diskussion

Måndagens möte resulterade i en hetlevrad diskussion. Många starka åsikter om projektets riktning ställdes mot varandra. Missuppfattningar om hur programmet skall förs framåt har lett till att jag har ställts mot resten av gruppen i ett flertal punkter. Jag får höra att programmets struktur är rörigt och det är svårt förstå och hitta i flera områden. Det dåliga uppläget bidrar även till svårigheter att implementera vissa funktioner som till exempel fysikmotorn. Resten av gruppen uttryckte sig över att visa kodlösningar i programmet inte var nödvändiga även att det nu krävdes en stor omstrukturering gjort av ett fåtal medlemmar.

Min personliga åsikt stred emot deras. Jag vill inte ha en stor omstrukturering utan vill att programmet successivt skall utvecklas och bli bättre. Jag höll inte med om svårigheterna som kom med den nuvarande strukturen. Beslutet blev en kompromiss där vi tillsammans flyttade om kod och skapade nya paket. Vi gjorde inga förändringar gällande klassernas beroende eller anknytningar. Något jag var motvillig att göra.

Uppdrag

Rasmus har mer eller mindre klargjort sitt område och ansluter sig därför till mig då det finns kolossalt mycket att göra. Vi höll ett privat möte efter gruppmötet där vi gjorde en veckoplan att utföra tills nästa gång vi träffat gruppen. Listan av uppgifter innefattar Stridsrelationen mellan spelare och motståndare och flera tekniska och grafiska uppgraderingar av antagonisterna. Vi vill även skapa vapen till spelarens grafik istället för den blå symbol som markerar vapnets position. De sista jobbet blir att färdigställa de första nivåerna och skapa ett komplett demo av spelet.

Martin skal till nästa vecka utveckla sin MapSelection och göra den mer visuellt tilltalande. Alexander implementation av fysikmotorn plus fixa bugg i implementationen.

Mansoor kommer troligtvis fortsätta med sitt ljudsystem men det är svårt och säga då vi andra inte vet så mycket.

Nästa Möte

Nästa möte skall hållas Maj 15.