

Meeting Agenda

Maj 11

grupp 24

Ordförande: Oliver Tunberg

Medverkande: Rasmus Andersson, Alexander Sopov, 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. Vi har tillsammans utfört en total omstrukturering av paket och dess innehåll. Tidigare har strukturen varit preliminär för att snabba på uppbyggnaden.

Det konstanta dilemmat med ickenärvarande medlemmar på gruppmötena fortsätter sätta käppar i hjulen. Vi startade en diskussion om problemet och kompromissade om tiderna för att underlätta. Detta hjälpt inte och Alexander och Mansoor har haft dålig närvaro trots kompromissade tider.

Rapport från föregående möte

Mitt område innefattar alla karaktärsenheter även inkluderande spelareneheten. 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. Jag 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.

Jag har utvecklat story och tema kring ett tidigt stadie av spelets första nivåer. En preliminär första nivå gjort för testning finns men den kommer ersättas av de officiella nivåerna.

Rasmus är nu klar med mus och skjutfunktionen och den krashar inte längre när man avfyrar flera skott. Han har också utvecklat en pistol som roterar i den riktning man siktar. Han har där efter förfinat och förbättrat kod i allmänhet. Eftersom han blivit klar med sin föregående uppgift har han nu börjat arbeta med Karaktär utvecklingen i samarbete med Oliver då vi delat upp arbetet mellan oss.

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 funktionera 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 ljud system resten av gruppen inte vet så mycket om än. Det skal 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 ljussystem men det är svårt och säga då vi andra inte vet så mycket.

Nästa Möte

Nästa tillfälle kommer att hållas kl 09:00 på måndagen den 18 maj. Det är troligt att jag kommer kalla på ett ytligare möte under veckan innan dess.