

Meeting Agenda

Maj 18

grupp 24

Ordförande: Oliver Tunberg

Medverkande: Rasmus Andersson, Alexander Sopov, Martin Tran, Mansoor Beck

Uppdatering av projektets läge

Spelet står nu på tröskeln inför att nå målet vi planerat inför deadlinen. Innan vi känner oss nöjda med projektet vill vi ha ett komplett demo med spelbar nivå. Arbete som återstår är nu endast begränsat till att nivån vi förberett skall ha ett avslut som meddelar spelaren att du avklarat banan.

Sedan programmets första implementering har vi jobbat i delgrupper med olika ansvarsområden tillträda var och en. Alexander har tillverkat en fysikmotor som via plug and play vi nu har förenat med den senaste versionen av programmet. Det tog en dags arbete men vi lyckades med goda resultat koppla samman verktyget och det fungerar nu bra.

Rapport från föregående möte

Oliver och Rasmus uppdrag sen förra veckan var att jobba på stridsrelationen mellan spelaren och fienderna i spelet. Även jobbat med grafiska presentation av vapen. Oliver har fokuserat mer på stridsrelationen dvs skada, experience och den visuella presentationen av detta. Rasmus har mer fokuserat på grafiska representationen av vapnet och fixat ett Item och Inventory system då man kan plocka upp föremål och sedan använda dem.

Alexander har fixat buggar efter implementationen av ny spelfysik. Även kollat på hur kameran i spelet kan förbättras och få bättre kontroll över spelet.

Mansoor har implementerat och visat sitt ljud system som fortfarande behöver jobba lite mer på för att vara kompatibelt med resten av spelet. Han har även kollat på möjligheterna att fixa co-op eller multiplayer även fast det är en senare prioritet.

Martin har nu utvecklat nivå väljare och även övriga menyer och även använt sig av ett ramverk för att få en finare och mer dynamisk presentation av menyerna. Han har även jobbat med karaktär väljare.

Diskussion

Spelet börjar närma sig sitt slutfas och vi börjar förbereda oss för att påbörja en förbättringsfas. Vi har planerat ett datum där inga nya funktioner skall adderas till spelet utan endast förbättring och effektivisering är tillåtet. Vi skall även se över kommenteringen av programmet.

En stor insats som även kommer nu på slutet är testfasen då vi skall slutföra våra tester och skapa eventuella förbättringar som de kräver.

Vi förväntar oss att behöva implementera en substantiell förbättring inom undantags händelser. Vi misstänker att många potentiella buggar ligger där variablers värde är null och vektorer överskrider sina begränsningar.

Uppdrag

Rasmus skall jobba med ett system som kan spara och ladda information i spelet. Han skall också lägga till fler tester.

Mansoor kommer att fortsätta fixa kompatibiliteten av ljud systemet men även fortsätta att kolla på multiplayer även fast det inte är något som kommer att bli klart innan projektets deadline.

Olivers uppdrag innefattar att finslippa stridssystemet mellan spelarkarakteren och motståndare. Detta innefattar den information som dyker upp på skärmen vid mottagande och utdelande av smällar. Även så skall Oliver implementera ett erfarenhetssystem där spelarkarakteren får utdelning av poäng när han eller hon besegrar monster. Motståndarna skall även belöna poäng beroende på deras grad.

Martin skall fortsätta på menyområdet har fördjupat sig i och färdigställa så gott han kan nivåväljar läget. Han skall även fixa buggar inom karaktärsvalet där spelaren skall kunna välja kön och utseende på sin karaktär.

Alexander tänker kolla mer på kameran och även bakgrundseffekter

Nästa Möte

Nästa möte skall hållas den 27 maj. Då vi skall diskutera testning och den stora effektiviseringsfasen.