Projekt Laboratórium 1. meeting LOG

Kezdés időpont: 15:17

Vég időpont: 18:00

Résztvevők:

Beke Bence (Be)

Lénárd Ábel (Á)

Mészáros Tamás Bálint (T)

Révész Botond (Bo)

Simon Dominik (D)

Napi pontok:

Feladat értelmezés

Fontos infók kigyüjtése

Specifikáció írás

Classok tervezése

Fontos infók:

Bogarak

-hány spórát ettek

-milyen effekt van rajtuk

Gombák

-spórák

-módosítók

-hol van

Pálya

-random változik

-tektonokból,résekből áll -> lista

-statok:

-módosítók

-speciális értékek-tud-e nőni gombatest

Game loop:

Pálya víz

Lerakunk random tektonokat

Ha egy tekton szétválik, akkor a gomba test rajta marad, fonalak elszakadnak

Megjelenik új tekton valamelyik szomszédos zonájába a szétesettnek

GOMBÁK:

Körönként kapnak spórát random buffal

Körönként választhat egy szomszédos zónát, ahova fonalat tesz

Spórát használnak:

-plussz 1 fonalat lerakhat

-gombatestet építeni

Spóra használat:

* Tektonra leraksz spórát
* Utána választod ki az elérhető spóra mennyiségből, mit építesz
* FILO listában a spórák

Gombatest maximális mennyiség: xx?

Bogarak

Van vmi erőforrás

Cselekedetük erőforrásba kerül

Fonalakon tudnak áthaladni

Spórák effectet raknak rájuk

Kérdések:

-gombatest alatt eltörik a tekton, akkor mi lesz a testtel

-gombatest alatt olyan erős fonalak vannak, hogy egybe tartják a tektont, ha meghal a gombatest, akkor szét tud esni

-ha van egy tekton, amin különböző spórák vannak, mi történik velük

-mi az a szomszéd: van 1 víz közöttük, vagy közvetlen érintkeznek

-ha ketté szakad egy tekton, kik lesznek a szomszédjai

-hány szereplős legyen a játék