Projektmöte 1

25/1-12 (Läsvecka 2)

Närvarande: Anders, Daniel (ordförande), Dina, Gustaf (sekreterare), Markus, Patrik, Simon.

Vi beslöt att göra en utvecklad version av spelet Pong och delade upp projektet i ett antal milstolpar (MS) som planerades in i en tidplan (se nedan). Vidare påbörjade vi dokumentation av de Javaklasser som projektet borde omfatta. Vid möten är det bra om laptop tas med. Beslutade att byta ordförande och sekreterare inför varje ny vecka. Läsvecka 3: Dina är ordförande och Anders är sekreterare.

Tidplan:

**Läsvecka 2 (v. 4)**

Fredag: Fortsätta med detaljerad planering av spelets klasser. Fördela arbetsuppgifter för att genomföra projektets MS0.

**Läsvecka 3 (v. 5)**

Onsdag: Avstämning och ev. justering av tidplan och klassdokumentation.

Fredag: MS0 färdig. Vi testar tillsammans. Fördelning av uppgifter att genomföra för MS1.

**Läsvecka 4 (v. 6)**

Onsdag: MS1 färdig. Vi testar tillsammans. Fördelning av uppgifter att genomföra för MS2.

**Läsvecka 5 (v. 7)**

Onsdag: MS2 färdig. Vi testar tillsammans. Fördelning av uppgifter att genomföra för MS3 och MS4.

**Läsvecka 6 (v. 8)**

Onsdag: MS3 och MS4 färdiga. Vi testar tillsammans. Fördelning av uppgifter att genomföra för dokumentationens slutförande.

Söndag: Deadline för inlämning av projektet.

**Läsvecka 7 (v. 9)**

Muntlig redovisning av projektet på tisdag eller torsdag.

Milstolpar (MS)

MS0: Spelplan, en boll, klassdesign, modellering, grundläggande fysik, välja antal spelare (dvs. 1 st.),

MS1: En paddel, poängräknare, en poäng per studs, vad händer när spelet är slut? (starta om, avsluta), vilka väggar är aktiva?, anslutningsmeddelande, grundläggande fysik.

MS2: Två spelare, välja en eller två spelare, rätt antal väggar, välja antal liv eller ”instant death” , enkel datorspelare (AI), ökande hastighet på bollen under spel, skriva in spelarnamn.

MS3: Power-ups, 4 spelare, High-score.

MS4: Extras, avancerad AI, nätverksspel

Lite skisser

* Main Class (JFrame)
  1. GameMenu (JPanel, JButton)
  2. GamePlan (JPanel)
* Game engine
  + Ball
  + Player
    - Ai
  + Wall
    - Paddle
  + GameChanger

Idéer för power-ups och dyl.

Mutationer, bollstorlek, flera bollar, teamplay, power-ups, paddelberoende hastighet.