

Meeting 4, return of the Carl

Notulen, vergadering 06-10-2014, begin week 6

Vergadering geopend om 14:33

Agenda: Feedback verplaatst naar eind van de vergadering, peer reviews geschrapt.

Vooruitgang:

Game state met pathfinding is verbonden aan de view. De view ondersteund nu selectie en communiceert dit met de game state. De gamestate kan op basis van selectiepunten een pad vinden met A*. Flocking om een gevonden pad daadwerkelijk te volgen moet nog geïntegreerd worden op een efficiënte manier. Naar verwachting zal development weer goed op gang komen nadat flocking is geïntegreerd.

Leerpunten:

Alle elementen van de game aan elkaar knopen duurde langer dan verwacht. Integratie problemen komen voornamelijk door te veel aan aparte stukken te werken, wat veel wachtgedrag veroorzaakt, probeer dit te voorkomen.

Feedback Intermediate Report:

We zijn qua verslag niet zeker niet het slechts bezig, maar ook zeker niet het best.

Probeer in het verslag een development structuur aan te houden. Introduceer wat we willen bereiken, waarom we het willen en laat zien welke problemen we hiermee tegenkomen. Voor de problemen die we tegenkomen kunnen we dan oplossingen uitleggen, waarbij we door de mogelijke opties heenstappen en duidelijk per probleem laten zien welke oplossingen we hebben verkozen en waarom. Dingen die vooral als houvast dienen tijdens development en niet zozeer met concepten, AI of CG temaken hebben hebben relatief lage prioriteit om in het verslag verwerkt te worden.

Het is gewenst om een deel te documenteren over leerpunten gedurende development, en een soort timeline van de development (niet als logboek).

Feedback Concept Report: Game concept goedgekeurd.

Planning:

Deze week gaan we flocking verder integreren en de basis game mechanics implementeren. Aan het eind van de week zouden we iets moeten hebben dat kwalificeert als een game. In de eerste instantie maken we voor de AI een placeholder die vrij triviaal te werk gaat, deze zal invulling geven voor als de AI nog niet tot stand is gekomen. Komende week bouwen we verder door AI en CG elementen te implementeren, als zombie learning en particle effects.

Belangrijk: We moeten verzekeren dat we uiteindelijk op de market iets werkends kunnen laten zien! Indien we in tijdnood komen wordt het aangemoedigd simpelweg ideeën te laten vallen en te concentreren op wat er is. Het maken van models om de wereld mee in te vullen en een map editor zijn goed manieren om relatief makkelijk punten te scoren.

Vragen: -

Vergadering gesloten om 15:00