

Iterationsplan v.21 (Iteration 6)

Namn: Henrik Gabrielsson

Kurs: Individuellt mjukvaruutvecklingsprojekt 7,5 hp

Analys av föregående iteration

Förutom att jag hann jobba en del på grafiken till spelet, så kom jag också igång med att skapa multiplayer-delen av spelet. Främst så ändrade jag lite i tidigare skapad kod för att enklare kunna implementera multiplayer.

Jag såg också till så att servern nu skickar monster på ett annat sätt, som jag hoppas kan fungera bra när två klienter ska ta emot monstren och rendera dem på samma ställe i spelet, samtidigt. Jag gjorde också så att den kan skicka iväg delar av en bana till klienterna så att en multiplayer-bana, utan något slut, kan skapas.

Det blev inget handledningsmöte denna vecka eftersom det krockade i schemat med en obligatorisk workshop i kursen Gränssnittsutveckling. Denna workshop var också till hjälp för projektet, då jag fick kritik på spelets gränssnitt och användarvänlighet från mina gruppmedlemmar.

Tidsrapport v.20

Se kalkylbladet Tidsrapport_v20.

Mål

Denna kommande vecka ska jag arbeta med multiplayer. Jag hoppas att i slutet av veckan så ska två klienter kunna ansluta till servern och spela på samma bana tillsammans. Därför blir det nog mycket arbete på serversidan denna vecka.

Jag ska också börja jobba med multiplayer på samma dator (splitscreen).

Se kalkylbladet Tidsrapport_v21.