SpaceGame - Protokoll 13/10/2015

**Vad sades på senaste mötet(kortfattat)?**  
Brainstorming av spelet.

**Vad har gjorts sen senaste mötet?**  
Första version av designdokument och kort sammanfattning av projektet skrivet. Trello och facebookgrupp skapad.

**Finns det något som inte blev klart i tid?**Nej.

**Dagens möte**Bestämt att göra grunden för att kunna spela ett simpelt scenario där spelaren och datorn tar en varsin punkt och slåss om resten. Meningen med detta är inte att ha ett roligt eller engagerande spel utan bara för att få några grunddelar av det färdiga spelet gjorda för att sedan kunna fortsätta utvecklingen.

*Illustration utav ett simpelt scenario*

Följande delar behövs för att kunna spela detta scenario(extra ”brainstorming” av varje punkt ska/behöver inte implementeras i detta stadie utan är bara tankar som dokumenterades under mötet):

* Förflyttning   
  Grund – Välj startpunkt och välj slutpunkt så förflyttas *alla* enheter från startpunkten till slutpunkten. Det går bara att förflytta enheter mellan punkter som är anslutna.  
  Brainstorming – Antalet enheter som flyttas kan justeras. Hälften? Stacks? Exakt antal?
* Produktion  
  Grund – Varje punkt producerar en ny enhet var *x*(statiskt värde) sekund.
* Erövring av punkter   
  Grund – Det tar *x* sekunder(statiskt värde) att ta över en ”neutral” punkt.  
  Brainstorming – Tiden det tar att ta över en neutral punkt beror på storleken av invasionsstyrkan och möjligen andra variabler, så som att punkten redan är bebodd av utomjordingar.
* Strider   
  Grund – Börja med en simpel algoritm, så som att *ett* skepp alltid slår *ett* skepp, d.v.s. att spelaren med två skepp som anfaller en punkt som innehåller ett fiendeskepp kommer vinna striden och ha kvar ett skepp efteråt.  
  Brainstorming – Strider avgörs med en algoritm som tar hänsyn till antalet och typen av skepp på båda sidorna, samt lite slumpmässiga variabler som ger variation till striderna, d.v.s. att en strid mellan två lika starka styrkor inte alltid betyder att alla skepp förstörs. Kanske ett skepp får en lyckoträff och skjuter direkt ner en fiende, vilket gör att striden börjar gå i förmån för ena spelaren.
* Kamera  
  Grund – En fungerande, simpel kamera. Kanske implementera några saker från brainstorming.  
  Brainstorming – Kamerans ska inte alltid täcka alla punkter på en stor bana. Kameran ska gå att förflytta över banan. Kanske ska gå att zooma, och andra liknande funktioner som ofta förekommer i RTS-spel.

Arbetsuppgifter är därmed följande:

* Kamera – Andreas
* Förflyttning – David
* Producering – Milan
* Stridssystem – Simon
* Skapa scen – Joanna

En punkt representerar en planet i ett solsystem och punkten rör inte på sig. Vi börjar med statiska banor och om det finns tid kan vi försöka oss på att generera banor också.