

Proftaakvergadering S31T Groep A

- Datum: dinsdag 7 september '15
- Tijd: 08.45 – 10.00 uur
- Locatie: Fontys Tilburg gebouw P2+ Lokaal 0.05

Agenda

Opening en mededelingen

- Ideeën die we hadden.
- Uiteindelijke keuze
- Begin URS

Ingekomen stukken

- Welke ontwikkelmethode gaan we gebruiken?
- Agile vs. Waterval

Notulen vergadering 31 augustus 2015

Zie bijlage 1.

Bespreking en voorlegging idee aan opdrachtgever

- Ons idee voorleggen
- Feedback
- Goedkeuring

Bespreking ontwikkelmethode

- Met de opdrachtgever bespreken welk ontwikkelmethode we zullen gebruiken en dit kunnen beargumenteren.
- Vaststellen welke ontwikkelmethode we gebruiken.

Rondvraag

Sluiting

- 14 september '15 hebben we onze volgende vergadering.

Bijlage 1

Notulen Week 1

We waren begonnen met het brainstormen van ideeën. Hierbij gebruikten wij een whiteboard waar we met een stift alles op tekenden en hier foto's van namen. We gebruikten onze laptops hier helemaal niet.

We hadden een paar ideeën bedacht maar uiteindelijk kozen we er voor 3.

Game 1 :

Een spel dat zich afspeelt onder water. Er zijn 6 spelers 4 ervan zijn duikers en de andere 2 zijn haaien. En de haaien winnen de game door de duikers te vermoorden totdat ze geen levens meer over hebben en de duikers winnen door de haaien te vermoorden of na een bepaalde tijd.

Game 2 :

Een spel waar je op een hoge snelheid op voorwerpen die op je afvliegen moet schieten. De voorwerpen mogen je niet raken. Hoe we dit multiplayer gingen maken hadden we nog niet helemaal uitgezocht.

Game 3 :

Een spel waar je met een druk van de knop de zwaartekracht van je character verandert (180 graden of 90 graden). Verder is het een schietspel op een platform map.

Het doel van de spel is om een "crystal" zo lang mogelijk in je bezit te houden. Verder krijg je nog punten voor kills.

Alle 3 games wouden we ook items bij toevoegen om het een beetje leuker te maken voor de spelers. Uiteindelijk kozen we voor game 3 en kozen we als naam "Gravity Falls", omdat ons game veel te maken zal hebben met spelers die de punt van zwaartekracht gaan veranderen.

Hierna waren we begonnen met het overleggen van de portal. En hoe we de chat functie wouden hebben. We hadden besloten om i.p.v. een algemene chat waar iedereen iets kan typen dat je op je portal een vriendenlijst hebt. En je kunt chatten met de personen uit je vriendenlijst. Hierna hadden we al een beetje besproken met hoe de lobby eruit zal gaan zien en hoe het maken van een match in elkaar zit.

Op het einde van de dag hadden we nog enkele taken verdeelt.