# Midtvejsseminar Referat/Roast

## Feedback til Andre Grupper

* Vær sikker på at ordentligt få informeret spilleren om, hvordan de opfylder win-condition.
* (Flair) Achievements? Mulighed for at restarte spillet?

## Feedback til Vores Gruppe

* ”Selected state” når du interagerer med NPC. Right click på item for at bruge/behandle. Forlader man interaction, kan man ikke længere bruge item.
* Overvej at generere NPCer med random sygdomme. Kan blive kompliceret baseret på samtalerne og symptom-givningen fra NPCer
* Evt. tilføj tilbagegang i samtaletræet
* Lås samtalerne. Kan man give utility items flere gange for point farming? Værd at overveje.

### Feedback til Selve Præsentations-akten

* Vær selvsikker!
* Husk flowet og se ud som om du er forberedt – også selvom du måske ikke er… :p
* Kropssprog – vend ud imod publikum fremfor skærmen med din information. Øjenkontakt og ingen krydsede arme venner!
* Vær konsistente og lad være med at nævne udgåede idéer, det kan give forvirring omkring hvad der egentlig skal implementeres
* Lav en kortere beskrivelse af programmet, til at starte fremlæggelsen med. Giver bedre overblik af hvad der egentlig foregår.

## Generel Feedback/Vigtige Pointer

* Måske finde ud af at kalde ”directions” noget andet end N, S, E, W, Fx ”Tent”, ”HQ”, osv.?
* Måske, til tekstbaseret, lave kortere commandwords? ”U” i stedet for ”use”, ”I” i stedet for interact
* Kom mere forberedt, og vær bedre struktureret i præsentationen (også til eksamen, der kan vi selv vælge dele af koden vi gerne vil diskutere. Bare vær klog omkring valg)
* Alle skal skrive kode…!

## Sarahs Tanker (lul)

* Måske ikke den smarteste idé at bruge getLongDescription() hver gang man “kommer tilbage” ud I rummet, væk fra en handling/ting/NPC, men måske meget god idé lige at have en tekst som beskriver at man er tilbage i rummet (tekstbaseret mere end GUI baseret nok). Evt. ændre vores egne ”long descriptions” fordi de ikke er særligt ”long”.
* Måske god idé at på en eller anden måde forbinde med “exits” en form for tekst som fortæller hvor man går hen, især når der er flere exits i et rum.
* En idé måske at tilføje noget der giver spilleren mere tid i vores spil?
* Mulighed for at gemme/loade spil (save/load state)
* Lav main metoden i en anden klasse end game for at bedre overskue de andre informationer som ligger i game, huske kommentarer og ”sortere” i hvor metoderne ligger. Evt. kald den ”GameRunner” eller andet i den dur.

## Delkonklusion

* Har vi opnået en delvis afklaring på problemformuleringen? Viser programmet en god basis for det endelige spil, og er vi på vej et sted hen hvor vi vil kunne fuldstændigt besvare problemformuleringen når vi har det endelige projekt? Hvad har vi fået vist, og skal det forbedres?