# 10 februari:

Rolverdeling:

Olivier: netwerk, AI

Nick: geluid, GUI

PJ: visualizatie, 3D modeling

Kristof: visualizatie, 2D art en concept

Dirk: geluid, algemene functionaliteit

Tobias: controls, physics

# 11 februari 15u00

Onderwerpen:

- Uitwerking concept planeten

- Titel project

- Planning bespreken komende weken

# 11 februari 15u00

Verslag:

Concept spel:

- Nick snapt het allemaal niet zo heel goed.

- Hovercrafts zweven over grond --> Andere physics dan gewoon rijdende

wagentjes

- Checkpoint based racing --> tussen poorten rijden (mag niet gemist worden)

- Waarschuwing wanneer afwijken van track --> manueel resetten; niet automatisch

- Vlagjes of andere zaken tonen om randen track aan te duiden

- Boost kan worden verzameld door trucjes en airtime. Boost = extra snelheid

- Boost van 1 seconde na doen van trucje in lucht

- Trucs heel beperkt: hovercraft tweaken en roteren in lucht

- Botsingen tussen hovercraft mogelijk --> physics

- Obstakels op weg: hindernissen (er overgaan = vertragen of roteren); putten =

reset)

- Camera roteert mee met wagen, niet altijd rechtstaand

- Manieren om van planeet naar planet te gaan: jumps, teleports, warp tunnels

- ...

Titel: Hovercraft Universe

Taken volgende week:

-PJ: wereldbeschrijving maken (XML + huidige code doorsturen) + samen met Dirk

alle entiteiten visueel voorstellen met hun attributen en hun relaties tot andere

attributen.

- Olivier: Klassediagram network architecture + leren werken met tools

- Dirk: scripting taal uitzoeken + uitwerken beschrijving + samen met PJ entiteiten

regelen

- Nick: klassediagram sound + tools leren gebruiken; Awesomnium diagram + tools

leren gebruiken

- Tobias: diagram controls opzoeken; Wat experimenteren met Havok en zien wat er

waar kan gebruikt worden in het systeem

- Kristof: Design engine uitwerken + klassediagram; Initieel project publishen +

uitleggen hoe de rest van de groep kan beginnen developen; Experimenteren met

Ogre; 2d technische tekeningen uitwerken

Design: zie shellshock nam paper

Planning:

- Week 2: zie planning

- Week 3: basic entiteiten van PJ en Dirk uitwerken zodat elk apart component hierin

past (AI, Controls, Sound, Networking, ...)

- Week 4: Ontwikkeling

- Week 5: Scripting architectuur bepalen

- Week 6-14: ...

Okee, dat was het voor deze vergadering. Opmerkingen, uitbreidingen of dergelijke

zijn altijd welkom. Gelieve zo snel mogelijk je vooruitgang te publishen in de Wiki.