Vergadering 24/03

GameController:

Player --> PlayerSettings

- Bevat enkel data die nodig is voor identificatie

Lobby:

- Player Data (settings)

- Race Data

--> Start race --> maakt RaceState

RaceState:

- OnStart --> RacePlayer objecten aanmaken

- Track

- (Global) Events --> Countdown, start, finish

RacePlayer:

- PlayerSettings (static data)

- Positie

- EmotionState

- (Local) Events -> Checkpoint, finish

Track:

- Huidige functionaliteit

- Bijhouden wie welke checkpoints behaald heeft (verantwoordelijk voor controle)

VB: CHECK (havok) --> Player (RaceState) --> Track (Entity) --> Player -->

PlayerRepresentation --> HUD

-----------------------------------------------------

Havok control/Forces:

wordt aan gewerkt

-----------------------------------------------------

Path definitie:

Structuur:

- In track komt lijst van punten --> Contructor "PathFileName"

- Punt: Positie en radius (vb. 10, 20, 100 8)

PathFile:

X Y Z R

X Y Z R

...

X Y Z R

-----------------------------------------------------

AI Obstacle avoidance:

Probing --> Bounding box nodig

--> In XML van entity Radius bij houden om snel te pollen (niet noodzakelijk)

--> In Havok een polling phantom maken die events triggered wanneer er mogelijk een

botsing kan gebeuren

-----------------------------------------------------

Planning volgende week:

Nick: Lobby + kiezen karakters

Kristof: 2D karakter kiezen venster + Camera draaien + wereld & hovercrafts

Tobias + PJ: Alle entiteiten fysisch afwerken (boost, jump, ...)

+ Controls AFMAKEN

Olivier: RaceState maken

Lobby maakt RaceState aan

Lobby --> Race --> Finish --> Lobby

-----------------------------------------------------

Long-term:

Voor paasvakantie: Alle proof of concept klaar

Tijdens en na paasvakantie: Game functionaliteit