# Minutes vergadering 21/04/2010

## WPs / Planning

### Discussiepunten

* WP 1.8
  + Entity moet een referentie hebben naar de race state
    - Probleem: Entity zit in CoreEngine,RaceState is HU-specifiek
    - Oplossing: maak een nieuwe klasse **HUEntity**:Entity in HovercraftUniverse, en leid hier al de HU-entities van af. (Pieter-Jan)
  + In de race state link nodig tussen Player en Checkpoint ID
  + Positie bepalen van een speler in de race:
    - Update loop, gebruik een update-lus / met timer
  + Race tijd synchroniseren
    - Server stuurt om de x seconden / ms een update van de racetijd, analoog aan hoe het nu gebeurt met de countdown timer. De clients synchroniseren adhv deze tijd.
* WP 1.9 wordt voorlopig uitgesteld, naar achter geplaatst in de planning (geen prioriteit aan “emoties”).
* WP 1.11
  + Unload
* WP 1.12
  + ! Eén grote wereld is nodig waar we start, finish, een aantal checkpoints , en de mogelijkheid om (bv) 3 minuten te racen + één eenvoudige wereld om te kunnen testen (start + CP + finish)
  + Wereld moet eerst werken
  + Volgend punt: positie resetten wanneer buiten bepaalde bounds
* WP 5: ?
* WP 6.3
  + Zo goed als klaar (verantwoordelijkheid Olivier ☺)
  + AP! Playersettings van bots moeten gedeletet worden
* Visueel
  + Particle effects (Dirk?):
    - Volledig lokaal (geen netwerksynchronisatie)
    - Bv: smoke trail achter hovercrafts, via hovercraftrepresentation
* WP 7.3
  + Statische “collidable” entiteit?
* WP 7.4
  + Optioneel! Geen prioriteit
* WP 8
  + 8.1: neger
  + 8.2: gebruik de checkpoints (in de racestate) om de volgende locatie op te vragen – bereken zo de richting van de pijl
  + WP8.5 en WP1.10: Visualisatie achterstand:
    - **Synchroniseer** voor elke player: tijd, tijd PER CHECKPOINT, positie
    - De clients gebruiken deze informatie per speler om de split times, … te tonen.

### Taakverdeling / actiepunten TEGEN 28/04:

1. PJ: HUEntity
2. Olivier: Events 🡪 naar RaceState, moeten afgehandeld worden
3. Tobias: Synchronisatie van de players (zie hierboven bij WP 8.5)
   * Afhandelen entity events in race state
   * Moeilijkheid: LIJST synchroniseren (Olivier)
   * Keuze tussen Advanced Replicator (ZoidCom) en Event-Based entity systeem
4. Dirk: Particle Effects, Nickname overlays, AI rekening houden met meerdere hovercrafts
5. Nick: Lobby, RaceCamera interpolatie
6. Kristof: Character (één) in hovercraft visualiseren (zonder animatie), bestaande hovercrafts (Jeep, ?) exporteren en ingame brengen, Selectievisualisatie om hovercraft te kiezen (voor gebruik met GUI)