Vergadering 24/02

Huidige vooruitgang:

* Kristof:
  + Framework gemaakt
  + Vier 2D models van characters
* Nick:
  + GUI
    - Aan het wachten op de nieuwe Navi, deze zou er eind februari moeten zijn
    - Oude versie: basis functionaliteit kan hierin al gemaakt worden maar er zijn wat problemen mee
    - Idee is om serverlist enzo in awesomnium te maken
    - Kristof maakt design/ontwerp van GUI voor Nick
  + Sound
    - Vraag: hoe gaan we interactie van Manager doen voor sound want deze heeft veel informatie nodig: wat is nieuwe positie, snelheid, …
    - Resultaat van vraag: Objecten registreren zich bij sound manager en de manager kan deze dan gaan pollen voor locaties enzo
* PJ:
  + Interfaces gemaakt
  + Demo gemaakt voor planeten en baan
    - Opgezocht voor dynamische textures
    - Best pas over 2 weken beslissen want dan is er ook les over Hardware shaders
    - Momenteel: een scriptje waarmee je voor ieder punt kleur kan opvragen.
* Tobias:
  + Lezen van user guide van Havok physics
  + Tegen volgende week: controls in orde brengen. Zorgen dat als je draait dat de hovercraft een beetje leant. Afhankelijk van hoe snel weg met havok, kan je op basis van snelheid, … zorgen dat je wel of niet physics gebruikt.
  + Aan PJ doorgeven wat je nodig hebt voor elke entity, objecten, etc.
* Olivier:
  + Network demo gemaakt
  + Begonnen met netwerk server in framework te implementeren
  + Client moet nog komen

Scripting vs. Configuratie: wanneer scripting gebruiken of wanneer steek je iets in een configuratie

* Scripting vooral gebruiken bij karaktergedrag: vooral AI met scripting doen
* Sound best niet in scripting want Fmod heeft een editor daarvoor
* Scripts:
  + AI:
    - Checkpoints vanuit engine
    - Berekenen van path
    - Vragen aan engine of er iemand het berekende path blokkeert
  + Map:
    - Zeggen tegen engine: laad map
    - Map bevat:
      * Achtergrond geluid
      * Checkpoints
  + Animaties:
  + Custom (night and day cycle)

Animaties:

* Ingame
  + Stilzitten
  + Links/rechts sturen
  + Botsen tegen character
  + Botsen tegen objecten
  + Voorbij steken
  + Voorbijgestoken worden
  + Winnen
  + Verliezen
* Menu
  + Idle: characters die rechtstaan
  + Geselecteerd

Geluid:

* Ambient: niet storend. Kortom, liever geen geluid dan irritant geluid: lounge, rustig
* Object sound:
  + Algemene entiteit
    - Iedere entiteit heeft eigen crash geluid zodat je verschil kan maken tussen botsingen tegen verschillende objecten. Bij botsing wordt het crash geluid van beide entiteiten gespeeld.
  + Hovercraft:
    - Starten
    - Rijden: sneller = harder en hoger geluid
  + Playable character:
    - Animatie geluiden
  + Statische objecten:
    - Interactie geluiden

Network:

* Aantal spelers: 12 (zeker ons 6 en eventueel nog wat AI’s)
* Eventueel zien dat maximum aantal spelers dynamisch kan zijn.
* Chat communication, en eventueel later voice communication

GUI:

* Kristof maakt een interface in application zodat Nick de resolutie kan opvragen
* Geen minimap want dat zou te moeilijk zijn in onze wereld
* Rechts onder: speedometer (nieuwe speedometer met meer cartoony look en een kwart cirkel zodat die meer in de hoek kan dan een cirkel). Speedometer moet snelheid en boost kunnen weergeven.
* Links vanboven: lijst van posities. Je laat voor een speler een paar spelers voor hem en na hem zien en eventueel vanboven ook de persoon die op eerste positie rijdt.
* In midden van scherm: “+ 10.36” = time from first; en daaronder in klein “+0.36” dat de tijd tussen u en de vorige persoon aangeeft
* Vanboven in midden: richtingaanwijzer naar volgende checkpoint
* Vanonder in midden: chat en een area waar chat en notification getoond worden
* Rechtsboven: race time

Tegen volgende week:

* Nick: sound
* Kristof: camera en 2D HUD, Menu, iteratie 1 verbeteren, interface voor Nick (zie GUI)
* PJ: 1 level maken en exporteren naar XML & mesh met alle objecten erin, verder met modellen maken, eventueel animaties
* Olivier: networking inbouwen
* Dirk: scripting inbouwen
* Tobias: steering en basics physics