Vergadering 3/3

# Agendapunten:

* Structuur exception
* Network timing issue
* Entity manager
* Verantwoordelijkheden
* Wereld inlezen + format
* Entity controllers
* Scripting

## Exception:

* Apart “toolbox” project waarin de exceptions moeten
* Exception:
  + Exception(string msg, std::exception& cause);
  + Operator<<()
  + String getMessage() const
  + Std::exception getCause()

## Network timing issue: + controls + physics

* Client -> Server:
  + Bool array bijhouden van keys/actions pressed. Dus NIET details over X-Y-Z assen of aantal eenheden bewegen.
  + Enkel doorsturen op verandering van deze array (verandering van key pressed op client) met een bepaalde maximum “delay”, dus sowieso om de X tijd toch een update doorsturen.
  + Evt. analoge controls: bepaalde update frequentie vastleggen vanuit controller.
* Server -> Client:
  + Om de X fps doorsturen, de frames daartussen interpoleren (Met Zoidcom interpolatie functionaliteit). FPS van echte updates wordt bepaald door level of detail (dichtbij = meer…)

## Entity Manager

* 2 Entity Managers: Server en Client en de rest

## Verantwoordelijkheden

* Eerst diegene die verantwoordelijk is voor iets contacteren vooraleer je een “onnodige” discussie start om alles aan te passen, terwijl er misschien een geldige reden voor is.

## Wereld inlezen + Formaat

* CustomOgreMaxScene: gaan we uiteindelijk afleiden zodat we bepaalde callbacks kunnen implementeren
* userdatatypes.xml: (game.userdatatypes.xml en types.userdatattypes)
  + alle custom data types voor het spel (hovercraft, track, …)
  + wordt in 3D studio max ingelezen en die maakt dan scene
* PJ maakt issues aan waarin de xml’s worden gelijst en uitgelegd
* Kristof weet nu hoe hij verder moet.

## Entity controllers

* Tobias

## Scripting

* “Register” met naam en function pointer. Deze naam wordt dan gebonden aan die functie.
* Keuze tussen:
  + Voor elke actie verschillende functie
  + Voor bepaalde acties bepalen dat er key values meegegeven worden enzo
* “Exec” die een lua functie uitvoert
* “Load” die een script file inlaad
* Dirk vraagt voor wat inspraak in de Entity Controllers zodat hij dit kan afstellen met de scripting

## Extra

* Dirk vroeg om in de map docs eens te kijken naar DynamicIO file en eventueel aan te passen op eigen externe files die gebruikt worden door systeem zodat die een overzicht van alles geeft

## Tegen volgende week

PJ: modellen en physics  
Tobias: physics  
Olivier: acties in networking zoals besproken bij Network timing issues  
Dirk: domme AI maken  
Nick: HUD verder afwerken  
Kristof: dingen van PJ in engine + en nog wat