Vergadering 10/03

Game modes:

- Voorlopig gewoon track

- Later verschillende laps

- Eventueel: als je door een checkpoint rijdt, verandert die van kleur

Data dir:

- Alle user data in 1 map

- Dirk gaat hier verder aan werken en laat weten hoe de rest ermee moet werken

Wereldobject:

- Is er nog niet

- Levelobject waar bv de AI aan kan vragen waar de tegenspelers zijn enz.

- PJ heeft in Havok een soort wereld gemaakt

- Serverlobby (zie diagram Dirk)

- World object met game logic (ranking van players, time elapsed, etc) op server

-> read for clients

-> read/write for server