

	Sitzungsprotokoll Projekt MasterBlaster
Datum / Uhrzeit:	10.04.2012 / 16:30 Uhr
Ort:	Lerncontainer
Verfasser:	Sergej Bjakow
<p>Tagesordnung:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Organisatorisches</li> <li>2. Planung weiteres Vorgehen</li> <li>3. Festlegung der Meilensteine</li> <li>4. Aufgabenverteilung</li> </ol> <p>1. Alle Teammitglieder haben die restlichen offenen Fragen des Lastenheftes nach ihrem Ermessen beantwortet und dem Projektleiter Sebastian für die Zusammenstellung ausgehändigt. In git hub hochgeladene Codeblöcke sollten per Kommentar mit Namen versehen werden. Außerdem wurde für ein generelles regelmäßiges Teammeeting festgehalten: Dienstags 15 Uhr und Freitags ab 13 Uhr Nächster Vereinbarter Termin mit Herrn Hopf Donnerstag 11:30</p> <p>2. Einigung auf „Google Chrome“ als Testbrowser. Diskussion über die Anzahl an Spielern für das Spiel. Zunächst beschränken wir uns auf 2 Spieler (wegen Platzmangel an der Tastatur) und je nach Zeit werden Controller Plugins für bis zu 5 Spieler implementiert.</p> <p>3.</p> <p>Meilenstein 1 (-&gt;24.April 2012): Spielwelt mit allen Originalgrafiken sowie zwei steuerbaren Charaktere (mit allen für die Lauf Animation nötigen Sprites des Originals) erstellen Größe der Wandblöcke: 32x32px      Größe der Spielfiguren: 32x44px</p> <p>Meilenstein 2(-&gt; 8.Mai 2012): Realisierung von Eventfunktionen, wie das legen von Bomben, deren Explosion (samt Animation) und zerstörbaren bzw. bröckelnden Steinblöcken.</p> <p>Meilenstein 3(-&gt; 30.Juni 2012): Realisierung von erscheinenden Items mit all ihren Funktionen und der originalen Auftrittswahrscheinlichkeit aus dem Spiel (□ erfordert intensive Analyse des Originals)</p> <p>Meilenstein 4 (Optional je nach Fortschritt) Menü- und Shop Screen mit logischem Bezug zum Spiel</p> <p>4.</p> <p>Sergej: Extrahiert sämtliche Graphiken/Sprites aus dem Spiel in der festgelegten Größe (siehe MSI) und ordnet sie in einer png. Datei systematisch an</p> <p>Pavlina: Realisierung des Übergangs von Menü- Screen zum Spiel und anschließend zum Shop</p> <p>Micha: Erstellt die Map mit 2 steuerbaren Figuren und den Original Sprites</p> <p>Sebastian: Organisation, Fertigstellung des Lastenheftes, Pflege der Webpräsenz</p> <p>Max: tba</p>	