

	Sitzungsprotokoll Projekt MasterBlaster
Datum / Uhrzeit:	22.05.2012 / 15:00 Uhr
Ort:	Lerncontainer
Verfasser:	Sergej Bjakow

Besprochene Themen:

1. Dynamische Menü Navigation
 2. Problemlösung für Soundwiedergabe
 3. Arbeitsverteilung
-
1. Bisher können Inhaltsveränderungen im Menübildschirm nur über Szenenwechsel erfolgen, was mit JS Canvas geändert werden soll. Um einen Loop aller Szenen, also vom Startbildschirm, über das Menü bis zum Spiel und wieder zurück zu realisieren wird die Crafty Engine aller Voraussicht nach nicht ausreichen und dafür eben JQuery genutzt werden müssen.
 2. Obwohl zu Beginn in kleinen Testprojekten erfolgreich angewandt, funktionierte im aktuellen Spielequellcode die „Crafty.audio.play“ unverständlicherweise nicht; tatsächlich blockt diese Codezeile den Spielverlauf an der Stelle an der sie aufgerufen wird. Die Lösung des Problems war es die Audio Funktionen von Crafty unberührt zu lassen und stattdessen mit reiner Java Script Methodik die Soundeffekte aufzurufen. Nun explodieren Bomben mit dem entsprechenden Explosions Geräusch.
 3. Max wird sämtliche Sounds in die Spielelogik implementieren und zusammen mit Sergej die Alarmfunktion ausbauen inklusive dem „Shrinking Event“. Bisher steht ein Funktionierender „Timeout“, der jedoch noch angepasst werden muss.