

	Sitzungsprotokoll Projekt MasterBlaster
Datum / Uhrzeit:	27.04.2012 / 14:00 Uhr
Ort:	Lerncontainer Keßlerplatz
Verfasser:	Sebastian Adam
<p>Tagesordnung:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aufgabenverteilung bisher 2. Neue Aufgabenverteilung 3. Weitere Vorgehensweise 4. Anmerkungen <p>Protokoll zu den einzelnen Tagesordnungspunkten:</p> <p>1. Aufgabenverteilung bisher</p> <ul style="list-style-type: none"> • Micha, Max und Sebastian: Grid-System, Bombenfunktion • Pavlina: befasste sich mit JSON Objekten und AJAX • Sergej: Analyse der Spielgeschwindigkeit im Originalspiel <p>2. Neue Aufgabenverteilung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pavlina: befasst sich weiter mit dem Game-Loop und prüft wie oft dieser ausgeführt wird • Sergej: beschäftigt sich mit der Einbindung der Sounds, analysiert die Spieldetails und prüft inwieweit ein Loop der Hintergrundmusik mit steigender Sampling-Rate möglich ist • Sebastian: beginnt mit der Implementierung der Bombenfunktion, verfasst das Pflichtenheft wie von Prof. Hopf und Prof. Röttger gefordert → bis Anfang nächste Woche finale Version!! • Max, Micha: Implementierung der Bombenfunktion <p>3. Weitere Vorgehensweise</p> <p>Am Ende des Projekts sollen zwei spielbare Charaktere auf dem Spielfeld zur Verfügung stehen. Hierfür wird es nötig sein ein Elternobjekt zu erstellen als Basis für alle Spielfiguren. Die Eigenschaften der einzelnen Spielfiguren sollen vom Elternobjekt geerbt werden. Alternativ könnte man auch über einen „Clone“ nachdenken.</p> <p>4. Anmerkungen</p> <p>Das nächste Treffen mit Prof. Hopf entfällt! Optional (falls notwendig) Treffen in der Sprechstunde am Donnerstag um 11:30 Uhr</p>	