

Logo tba	Sitzungsprotokoll Projekt MasterBlaster
Datum / Uhrzeit:	Dienstag, 03.04.2012 / 13:00 Uhr
Ort:	E205, Wassertorstr. 10
Verfasser:	Sebastian Adam
<p>Tagesordnung: keine spezielle, Besprechung der Spielelogik und Organisatorisches</p> <p>Protokoll:</p> <p>I. SHOP – Goodies:</p> <p>Extra Bomb – man erhält 1 extra Bombe in der Spielrunde</p> <p>Power Up – der Bombenradius erhöht sich um ein Feld</p> <p>Superman – man kann Mauerblöcke verschieben</p> <p>Ghost – man ist nur 1x1px groß und kann durch Wände gehen</p> <p>Controler – man kann die Bombe statt der Spielfigur steuern, bei Loslassen der Taste Explosion</p> <p>Protection – man ist für eine Aktion geschützt (Spielfigur wird weiß)</p> <p>Timebomb – Bombe ist zeitgesteuert, bei Loslassen der Taste Explosion</p> <p>Speed Up – man wird schneller (max. 4x möglich)</p> <p>STOP Schild – alle anderen Spieler bleiben auf der Stelle stehen und rotieren und können sich für kurze Zeit nicht mehr bewegen, man selbst ist davon nicht betroffen</p> <p>Fragezeichen – hier kann sich ein STOP-Schild, Protection, Ghost oder „die Krankheit“ dahinter verbergen, bei Krankheit explodieren eigene Bomben bereits nach 0,5 statt 2s</p> <p>2. Developmentblog:</p> <p>Hier wurde von Prof. Hopf empfohlen die Einträge auf Englisch zu verfassen, da die AMIGA Community hauptsächlich im englischsprachigen Raum vorhanden ist. Falls das Projekt Wellen über Deutschland hinaus schlagen sollte.</p> <p>3. Nächster Termin</p> <p>Es wird ein nächster gemeinsamer Termin mit Prof. Hopf und Prof. Röttger nach den Osterfeiertagen angestrebt. Hierfür werden einige Terminvorschläge an die beiden Prof. geschickt.</p> <p>4. Codeverwaltung</p> <p>Also Codeverwaltung wird nach Vorschlag von Prof. Hopf wohl github zum Einsatz kommen. Nach Abschluss des Projekts wird der gesamte Code dann auf einen GIT-Server der Fakultät EFI gepusht.</p> <p>5. Aufgaben</p> <p>Bis zum nächsten mal befasst sich jeder mit der ausgewählten Crafty-Engine und arbeitet das Tutorial durch um Verständnis dafür zu bekommen wie die Engine im Zusammenspiel mit JavaScript funktioniert. Pavlina versucht sich schon einmal an einer ersten „Testwelt“ und Sergej versucht weiterhin die Sounds zu encodieren. Micha wird ein Logo erstellen und Sebastian das Volere Template durcharbeiten und eine erste Fassung des Lastenhefts erstellen, sowie den Developmentblog aufsetzen.</p>	