

	Sitzungsprotokoll Projekt MasterBlaster
Datum / Uhrzeit:	12.04.2012 / 11:30 Uhr
Ort:	E205 / Wassertorstr. 10
Verfasser:	Sebastian Adam
<p>I. Darstellung der Mauernblöcke</p> <p>Die Darstellung der Mauernblöcke sollte auf Hinweis von Herrn Hopf über ein Array erfolgen, welches am Anfang befüllt wird. Die Kollisionsabfrage sollte ebenfalls über dieses Array erfolgen und nicht über die in der Sprite-Engine bereits enthaltene Kollisionsabfrage. So soll also bei jeder Bewegung die der Spieler macht das Array abgefragt werden ob das Feld in das man sich bewegen möchte frei oder mit einem Mauernblock belegt ist.</p> <p>2. Screen Capturing</p> <p>Das Spiel sollte mit 50fps gecaptured werden. Wenn das Capturen nicht schnell genug geht (weil Rechner zu schwach?!) dann sollte nur jeder 3. Frame aufgenommen werden. Im E-UAE sollte bereits eine Screen-Capture Funktion eingebaut sein. Für das Spiel benötigen wir folgende Sprites: Bewegung nach links/rechts/oben/unten sowie die Sterbeanimation.</p> <p>3. Garbage Collection kann Spielperformance beeinträchtigen</p> <p>Herr Hopf merkte noch an, dass im Spielverlauf der (unkontrollierbare) Garbage Collector unter JavaScript aufgerufen werden könnte, was einen Ruckler verursachen kann. Mit dieser Tatsache müssen wir leben da wir wie schon erwähnt keinen Einfluss darauf haben wann dieser aufgerufen wird.</p> <p>4. Konfigurationsmöglichkeiten</p> <p>Die Konfigurationsmöglichkeiten könnten am Ende über ein JSON-Objekt eingebunden werden. Desweiteren könnte man auch default Werte (einmal vom Benutzer eingestellt) als Cookie im Browser speichern. Dies wird jedoch erst ganz am Schluss des Projekts behandelt.</p> <p>5. Spielsteuerung / Gameplay</p> <p>Ein ganz wichtiges Thema ist die Steuerung der Spielfigur, damit der Spielfluss erhalten bleibt. Die Spielfigur ist immer exakt einem Feld zugeordnet. Zuordnung erfolgt evtl. über exakt einen Pixel. (Aktuelle Position + halbes Feld) / ganzes Feld = zugeordnetes Feld. Die Spielfigur bewegt sich zudem nach einem Blockwechsel automatisch auf eine Mittelachse.</p> <p>6. Startposition der Spielfiguren</p> <p>Die Startpositionen der Spielfiguren sind von vornherein festgelegt. In den 4 Ecken sind um die Spielfigur herum 5 Felder ohne Mauernblöcke in L-Form. In der Mitte sind um die Spielfigur 3 freie Felder ohne Mauernblöcke, ebenfalls in L-Form.</p> <p>7. Nächstes Treffen</p> <p>intern: Dienstag, 17.04.2012, 15:00 Uhr vor der Mensateria mit Prof. Hopf / Prof. Röttger: Freitag, 20.04.2012, 10:00 Uhr... Ort tba</p>	