

	Sitzungsprotokoll Projekt MasterBlaster
Datum / Uhrzeit:	17.04.2012 / 15:00 Uhr
Ort:	Lerncontainer
Verfasser:	Maximilian Seyfert
Tagesordnung:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Verifizierung der Anforderungsdefinition 2. Aktualisieren der Projektroadmap 3. Überlegungen zum Kollisionsmodell 4. Einbindung der Json Objekte 5. Aktualisierte Aufgabenverteilung
<p>Protokoll zu den einzelnen Tagesordnungspunkten:</p> <p>1. Verifizierung der Anforderungsdefinition In gemeinsamer Arbeit wurde die Anforderungsdefinition von allen Teammitgliedern nochmalig durchgegangen. Nach kleinen Änderungen gaben wir sie frei.</p> <p>2. Aktualisieren der Projektroadmap Besprochen wurde die Aktualisierung der Projektroadmap, weil die Erstellung der Spielwelt entgegen unseren Erwartungen mehr Zeit in Anspruch nimmt. Dies ist auf die Komplexität des Kollisionsmodells von Master Blaster zurück zu führen.</p> <p>3. Überlegungen zum Kollisionsmodell Pavlina, Michael und ich überlegten uns verschiedene Ansätze, das Kollisionsmodell von Crafty zu überschreiben, um dem von Master Blaster am nächsten zu kommen. Ein Ansatz wäre beispielsweise die Physik von der Darstellung zu trennen d.h. die Sprites auf einfache geometrische Objekte zu Mappen und nur mit ihnen die Kollision zu berechnen.</p> <p>4. Einbindung der Json Objekte Json Objekte werden für die UI-Konfiguration benutzt, damit die UI veränderbar bleibt. So ist es nicht nötig das alles Hardgecoded wird, sondern man packt es in eine Json Datei und kann diese so verwenden wie Strukturen in C.</p> <p>5. Aktualisierte Aufgabenverteilung</p> <p>Maximilian Seyfert - Kollisionsmodell Michael Koa - Kollisionsmodell Pavlina Pavlova - Json Einbindung Sergej Biakov - Re-Engineering der Sprites Sebastian Adam - Funktionalität der Bomben</p>	

