

	Sitzungsprotokoll Projekt MasterBlaster
Datum / Uhrzeit:	15.06.2012 / 10:00 Uhr
Ort:	E213
Verfasser:	Sebastian Adam / entschuldigt: Max Seyfert (krank), Micha Kao (Arbeit)
<p>Besprochene Themen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Feueranimation</li> <li>2. Alarm-Sound und Hintergrundmusik</li> <li>3. Anpassung auf mobile Devices</li> <li>4. Menü</li> <li>5. Abstraktion der Spieler</li> <li>6. Frühzeitiger git Merge</li> <li>7. Shrinking</li> <li>8. Einzelne JS-Files</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nach einem Gespräch am Donnerstag von Michael Kao mit Hr. Hopf hat Michael nun die Feueranimation implementiert und sie läuft ☺ Hr. Hopf war darüber sehr froh!</li> <li>2. Der Loop der Hintergrundmusik kann nicht wie gewünscht umgesetzt werden. Stattdessen wird ein einzelner Soundfile implementiert. Evtl. könnte man das Musikfile länger als das eigentliche Spiel machen, sodass später immer noch längere Spiele (nach Konfiguration) möglich wären.</li> <li>3. Hr. Röttger wies darauf hin, dass die Möglichkeit der Portierung von Crafty auf Android / iOS geprüft werden soll. Dies soll ein Teil der Gesamtdokumentation werden.</li> <li>4. Das Menü läuft, jetzt soll noch die Sprite-Auswahl implementiert werden. Das Menü wird zudem ab sofort mit jQuery umgesetzt.</li> <li>5. Die Spieler sollen abstrahiert werden, sodass die Tastenevents mit in die Player Objekte geschrieben werden. Zudem wäre es eine Überlegung wert ein „Easter Egg“ mit Pixelsprites der Projektteilnehmer mit einzubauen.</li> <li>6. Hr. Röttger empfahl einen frühzeitigen Merge der github Repositories um Fehler am Ende des Projekts zu vermeiden.</li> <li>7. Shrinking soll ähnlich der Feueranimation umgesetzt werden. Das Prinzip ist das Gleiche!</li> <li>8. Um einzelne JS-Files miteinander zu verknüpfen wird eine init Funktion implementiert, die ein script href zu der jeweils benötigten Datei enthält. Die init Funktion wird aufgerufen wenn Crafty initialisiert wird.</li> </ol>	