Loggbok för projektarbetet

A. Felix Hallqvist

B. Grupp

OBS! Fyll i A eller B.

Datum: 2010-11-23

# Vad har jag/vi gjort sedan förra gången?

Jag har gjort så att rotering av koordinater fungerar (Niclas hittade formeln på wikipedia), samt gjort att detta fungerar för lokala koordinatsystem. Jag har också lagt till extra funktionalitet till *Coordinate* klassen, så att vi kan få tag i vinkeln mellan två riktningar, mm.

Jag fixade också lite buggar med hur det skapades flera instanser av vissa klasser som borde bara ha funnits en av (tex fysikmotorn).

Jag försökte också få det att fungera att ha flera kameror samtidigt på skärmen, med olika skala och positioner, men det var så mycket jag skulle behöva göra jämfört användningen vi skulle ha av det (vi behöver det inte, och vi tänkte lägga till det mest för ifall vi ville skapa något kul med det), att jag gav upp och återställde min kod.

# Vad skall jag/vi göra nästa gång?

Det behöver jag planera, då jag precis gav upp vad jag tänkte göra innan. Antagligen börjar jag med ett meny system, till att börja med får det vara för att välja mellan sp (vårt nuvarande demo) och mp (till när vi börjar med internet koden) samt options.

# Vad skall vara klart till nästa gång?

Datum: 2010-11-24

Wut? o\_0

# Några problem?

En hel del, såsom att hela delen med flera kameror var mycket större än jag förväntade mig. Jag hade fått det att fungera med att ha flera kameror (eller ’parent’ av andra typer) för en *VisibleObject*, vilket gjorde att jag kunde ha flera kameror, placerade vid olika positioner i spelplanen. Däremot hade de alltid samma position på spelfönstret, och de målade över samma yta. Jag skulle ha behövt göra ett system för kameror där jag ändrar var i spelfönstret det ska vara, samt ”clipping”, alltså att en kamera inte bara har en skala, utan även storlek, där den inte målar ut saker utanför vad den ska visa. Det är mycket lättare att ha en kamera i spelfönstret och låta dess inbyggda *clipping* se till att saker inte målas utanför fönstret.

# Övriga kommentarer:

Niclas har arbetat en hel del med kollisioner och intersection, samt har gjort en algoritm för att dela upp en polygon i trianglar (polygoner med tre punkter), något som kallas för triangulering.