Veckoplanering

# Vecka 8

Veckans arbete kommer att delas upp i två olika steg. Första steget kommer vara att leta fram uppgifter som styrker våran problemställning att implementera multiplayer i spel är något som är svårt och omständligt i efterhand. Detta kommer ske genom att söka efter post mortem ifrån spelbranschen samt att söka på forum där folk har detta dilemma.

Andra delen utav veckans steg kommer vara att få upp en miljö att börja arbeta i samt att påbörja implementation utav ett basic FPS spel. Förfarandet kommer vara väldigt simpelt till en början med en kub som kan röra sig i en plan virtuell värld och kollidera med väggar.

# Vecka 8 - utvärdering

Vi började med att skicka ut ett mail innehållandes vår frågeställning och frågan om det finns ett problem ute i industrin och vad de tycker om problemet i stort. Vi fick ett svar ifrån studion arrowhead game studios som ligger bakom det välkända spelet magicka. Förutom de såg vi över post mortem's och forumtrådar inom området och kom fram till det är ett utbrett problem både ute i industrin och bland vanliga hobby-utvecklare.

På utvecklingsfronten påbörjade vi ett FPS 3D spel. Vi började väldigt simpelt med kub som kunde röra på sig. Sedan la vi till en mer avancerat kamera som betedde sig mer likt en FPS-kamera. Banan konstruerades i Blender genom att segmentera ett plan och förskjuta vissa segment för att skapa "väggar". Senare la vi till kollisionshantering genom att använda oss utav fysikmotorn Bullet som lätt kan integreras med LibGDX. Detta ledda till att fysiken som annars skulle bli en relativt stor sak att implementera snabbt och enkelt överstökades. Där av kunde mer tid läggas på att polera upp den enkla prototyp vi hade.

# Vecka 9

Denna vecka planerar vi på att ha en enklare nätverksstruktur uppe. Målet är att kunna koppla samman två datorer och få ut två stycken spelare i samma värld. Till en början kommer inget fokus lägga på att strukturera upp något direkt ramverk utan bara separera funktionaliteten.