

# Stöðuskýrsla

## 1. Inngangur

Í þessum öðrum spretti var unnið að frumforritun á client-server hluta leiksins. Búið er að koma upp samskiptum þar sem leikmaður getur valið sér þjóð og tilheyrandi leikmann til að leika í leiknum. Fyrsta hugmynd Iðnaðarins um að láta einn leikmann leika við tölvuna sem myndi bregðast við hreyfingum leikmannsins (eins konar "botti") reyndist of flókin. Iðnaðurinn leitað því annara leiða og komst að þeirri niðurstöðu að best væri ef tveir leikmenn myndu spila gegn hvorum öðrum á sama console. Næsta verkefni var að láta hvern leikmann í hverri þjóð hafa ákveðinn attributes, hins vegar komst Iðnaðurinn ekki í að kóða það í þessum spretti.

## 2. Frumgreining

### 2.2 Verkpættir sem unnið var í á tímabilinu

Sprettur 2 hófst á þeirri undirbúningsvinnu í kóðun sem þurfti að eiga sér stað til þess að verkefnið gæti haldið áfram. Það fyrsta sem meðlimir gerðu þegar þeir loks gátu komið sér að verki, vegna anna í öðrum verkefnum, var að skipuleggja klasa og smíða smíði út frá klösunum. Fyrsti klasi var búinn til og þar með stórt skref stigið í átt að gerð leiksins

1. Frumkóðun **Grænt**
2. Klasar **Grænt**
3. Smíðir **Grænt**
4. Fullmótun hönnun **Grænt**