

Møterefereat 8 (16/04/21)

Personer til stede:

Andreas, Daniel, Emil, Markus, Terje

Skriv i RØDT om du legger til noe etter original.

Hva vi ønsker å ta opp:

Mål for neste/siste uke

Retrospektiv for uken

Mål for siste uken

Server: Må få laget en vente funksjon for klient slik at den venter til server er ferdig.

Server og klient må implementeres i spill logikken. Fokus på at spillet starter likt for klient og server.

Animasjon: Få robot til å bevege seg stegvis (viser alle trekkene)

Kunne velge spiller modell i singleplayer game setup.

Oppsummering

Mye stress med server/klient og animasjoner, håper at server og klient skal kunne starte samme spill i løpet av neste uke og at sprites er «animert». Vil også implementere GUI for å kunne velge sprite dersom en spiller i enkeltspiller modus.

Retrospektiv:

Andreas: Jobbet med Markus og Emil for å få server og gui til å sette opp spill. Gikk greit, mangler vente funksjon og å kunne laste kartet til selve spillet.

Daniel: Ikke fått gjort mye, laget noen metoder til game som deler opp kort med flere steg til kort med samme bevegelse for 1 steg (f.eks 3 steg kort blir til 3 1 steg kort med samme prioritet).

Emil: Jobbet med server og GUI implementasjon, trodde vi hadde måte å synkronisere server og klient for, hadde det ikke. Kan skape problemer om mer enn 2 spillere skal spille sammen. Mener vi kan få til at spillene starter likt, men å synkronisere server og klient blir et større problem.

Markus: Greit å programmere med Emil og Andreas, veldig usikker om vi klarer å få det til før fristen. Tar mye tid å finne løsninger og hvordan vi skal sende over alt og sette opp faser.

Terje: Laget player models og drop-down til game-setup for å kunne velge modeller. Møtte en vegg i hva som skal brukes.

Vedtak (Hva vi har bestemt):

Handling bestemt:

N/A

Mål:

Få spill til å starte likt for server og klient

Animasjon for kortene som spilles

At en skal velge sprite i enkeltspiller modus