|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Team Topdown  Vergadering 2 - Notulen | | | | | | |
| **Week** | 49 | **Deelnemer** | **Taak** | **Aanw** | **Afb** | **Afw** |
| **Datum** | 06-12-2017 | Michel | Voorzitter, notulist | V |  |  |
| **Tijd** | 13:30 - 15:00 | Ruben |  | V |  |  |
| **Plaats** | DL200-3.91 | Bart | Notulist | V |  |  |
|  |  | Joost |  | V |  |  |
|  |  | Dylan |  |  | X |  |
| **#** | **Agendapunten** | | **Opmerkingen** | | **Deadline** | |
| 1 | Opening | |  | |  | |
| 2 | Mededelingen | | Dylan is ziek, dus afwezig. | |  | |
| 3 | Vaststellen agendapunten | |  | |  | |
| 4 | Artstyle | | Zie thema. | |  | |
| 5 | Perspectief/camera | | - Camera diagonaal naar het speelveld  - Camera full topdown op het speelveld  Methoden:  - Camera is permanent gefocused op de main character (spelwereld beweegt om main character heen)  - Speelveld in zijn geheel in beeld; speler kan vrij van de camera bewegen. | |  | |
| 6 | Thema | | - Space horror (Dead Space, Muted Space)  - Russian Warfare (Soviet)  - Prison Break (guards en inmates)  - Western (Red Dead Redemption)  - Demonische invloeden (Van Hellsing)  Gekozen spelconcept:  Politieagent en recente gevangene zijn aan elkaar geketend en moeten samenwerken om uit een slechte situatie te komen. | |  | |
| 7 | Voorwerk projectweken | |  | |  | |
| 8 | Opzetten mappenstructuur en dergelijken | | Trello board aangemaakt  Google Drive aangemaakt | |  | |
| 9 | Ongespecificeerd agendapunt | | Er was ook een eerste concept bedacht over het creëren van de game levels. Dit zou gedaan kunnen worden op een grid basis waarbij er selectief stukjes op de grid als environment elementen kunnen worden gedefinieerd. Ook zouden deze levels gescheiden kunnen worden en dan weer gegeven worden als aparte “kamers”. (Zie Binding of Isaac) | |  | |
| 10 | Taakverdeling tot volgende vergadering | | |  |  | | --- | --- | | Wat | Wie | | Checken Controller Input SFML/C++ | Bart | | Concepten Art Style | Michel | | Camera Movement Possibilities | Ruben | | Ruimte reserveren volgende bijeenkomsten | Joost | | Collision Detection Possibilities | Joost | | Studentenhandleiding en Projectomschrijving doornemen | Iedereen | | | 12-12-2017 | |
| 11 | Agendapunten volgende vergadering | | - Controlleronderzoek  - Cameraonderzoek  - Collisiononderzoek  - Doornemen en bespreken concepten  - Taakverdeling nul-versie  - Teamcontract opstellen en tekenen  - Aanpak/planning High Concept document behandelen (deadline, taakverdeling, requirements, etc)  - Backlog maken | |  | |
| 12 | Rondvraag | |  | |  | |
| 13 | Planning volgende vergadering | | |  |  | | --- | --- | | Datum | 12-12-2017 | | Tijd | 11:00 - 13:00 | | Locatie | DL400-3.51 | | |  | |
| 14 | Afsluiting | | Vergadering gesloten om 15:00. | |  | |