## Notulen vergadering van 23 november

Aanwezig: Maarten van den Hoek Notulist  
 Felix van Leeuwen  
 Tom Nieuwenhuys  
 Andra Veraart Voorzitter

Afwezig: Geen afwezigen

1. **Opening**

Andra opent de vergadering

1. **Vaststelling agenda**

Er zijn geen wijzigingen aangebracht in de agenda

1. **Bespreekpunt: overleg met docenten**

Tijdens het presenteren van het projectvoorstel had een docent een voorstel gedaan om een soort prototype te maken in twee talen: Java en Adobe Flex. Er is besloten dat er alleen een prototype in java geprogrammeerd wordt en dan er voor vergelijkingen gekeken wordt naar de source van het schuifspel van Maarten.

1. **Brainstorm: “Wandelgang-ideeën verzamelen en nieuwe ideeën ontwikkelen”**

*Het Spel*Het type spel valt onder “Mazing tower defence” games. De speler moet d.m.v. torens te plaatsen, enemies ervan weerhouden in een level een map over te steken. Het is mogelijk om torens te upgraden, verplaatsen en verkopen. Enemies proberen de kortste route te vinden naar de eindplek. Door torens strategisch te plaatsen zijn de enemies gedwongen een langer pad af te leggen, waardoor er de mogelijkheid ontstaat om ze te elimineren. Op het moment dat er een toren geplaatst wordt op een route die de enemies al in gedachten hadden, berekent de enemie opnieuw een route.

*De context*  
De context van het spel is als volgt. De speler houdt met zijn rijk een gevangene vast. Enemies proberen de gevangene te bevrijden door bij de gevangenis te komen.

Omdat het in veel spellen gebruikelijk is om andersom te werken (de speler moet iemand bevrijden, denk bijvoorbeeld aan Mario), is het idee ontstaan om de enemies in de te maken game, overeenkomsten te laten vertonen met de goede personages uit andere, bekende games.

1. **Bespreekpunt: Vaststellen van een ruwe indeling en planning van het werk**

*Ruwe indeling*Het werk kan in verschillende delen uiteenvallen: code, graphics en audio. Omdat audio geen MUST is voor de game, zullen we in een later stadium beslissen of er wel audio gebruikt gaat worden of niet.

Een ruwe opdeling van de te schrijven code (de meeste elementen kunnen parallel ontwikkeld worden):

* speelveld
* enemies
* torens
* controlepanel
* pathfinding

Een ruwe opdeling van de graphics:

* speelveld
* enemies
* torens
* controlepanel

*Planning van het werk*Het werk aan de belangrijkste elementen in het prototype zijn als volgt verdeeld:

* Statische torens met enemies die een pad zoeken Felix
* Torens kunnen schieten Andra
* Spelers kunnen torens toevoegen Tom, Maarten

Woensdag 23 november wordt het speelveld besproken

1. **Agenda volgende vergadering**

Maarten werkt de notulen uit en maakt de agenda voor de volgende vergadering. Uiterlijk zondagavond 18.00 uur zijn er agendapunten ingeleverd door andere projectleden, mocht dat nodig zijn.

*Volgende vergadering:*  
Datum: 30 november 2010  
Tijd: 13.30  
Plaats: Hogeschool Rotterdam, Academieplein

1. **Rondvraag**

Er zijn geen punten voor de rondvraag

1. **Sluiting**

Andra sluit de vergadering