# Abschlusssitzung Projekt 2 - Fats

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Beschlussprotokoll** | | | |
| Datum | 13.05.2020 | Zeit | 10.30 Uhr |
| Ort | Microsoft Teams | | |
| Sitzungsleitung | Samuel | Protokollführer/in | Adrian |

**Inhalte**

1. Aktueller Stand
2. Ausblick

|  |  |
| --- | --- |
| Teilnehmende | Studenten: Adrian Eyholzer, David Mihajlovic, Tim Rhomberg, Samuel Stalder |
| Entschuldigt | - |

**Adrian Eyholzer, 13.05.2020**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Aktueller Stand |
|  | * das Spiel wurde nach den letzten Änderungen auf den Master-Branch gepusht * Wiki, Klassendiagramm und Readme sind aktualisiert und gepusht |
|  | Ausblick |
|  | Das Spiel ist nun auf einem spielbaren Stand der Spass macht und Taktieren zulässt. Weitere einfach zu implementierende Features wären:   * Wind: jede Runde ändert sich die Windstärke, welcher die Schüsse beeinflusst * Leveldesign: eigene Levelinhalte wählen oder sogar zufällig generieren lassen * Chestdrop: in einem bestimmten Zugintervall wird eine neue Kiste platziert * Balancing: anpassen von Schaden und Leben-/Rüstungswerten um die Schwierigkeit/Dauer des Spiels anzupassen * Gravitation: Matches auf verschiedenen Planeten * Collision-Detection mit Threading versehen, damit die Berechnung schneller erfolgt   Obige Punkte wurden nicht implementiert, weil sie nicht zum Erreichen des Projektziels nötig waren. Ein erster Prototyp benötigt diese Features nicht. |