# Referat fra Skypemøte 3 Januar 2013

Etter en konstruktiv diskusjon ble det besluttet at hovedmålet med prosjektet skal være å demonstrere hvordan de to delene av spillet snakker med hverandre. Grafikk og en polert spillopplevelse blir dermed nedprioritert.

**Diskusjonens hovedargumenter ift. UDK og space combat:**

Argumenter mot space Combat

* Tidligere erfaringer tilsier at gui kan være tidkrevende
  + Mangler erfaring med verktøy som scaleform
  + Mangler erfaring med GUI implementasjon
  + Brukt mye tid på meny tidligere
* Det er stor usikkerhet i forhold til hvor vanskelig det vil være å implementere den nødvendige nettverksfunksjonaliteten i UDK
  + Ingen har erfaring med dette
  + Det er kritisk for prosjektet at denne delen fungerer, så den bør prioriteres
  + Det er antatt at dette kan være veldig krevende
* Space Combat er tidkrevende å implementere
  + Det blir ansett som feil ende å begynne i.

Argumenter for space combat

* Space Combat er den rikeste delen av spillet
* Det er også målet for selve spillet – End game
* Det er videre den mest originale delen av spillet

**Konklusjon på diskusjon om space combat skal implementeres**

Med bakgrunn i de overforstående argumentene kom gruppen i sin helhet frem til at vi i første gang prioriterer å implementere den nødvendige nettverksfunksjonaliteten. Om denne viser seg å være lite tidkrevende kan det være aktuelt å ta space combat delen av spillet opp til ny diskusjon, men foreløpig planlegger vi som om det er enkel FPS mekanikk som skal implementeres.

**Android**

På forslag fra Emil vil android delen av spillet i første omgang utvikles som et menybasert spill uten kart og lignende former for navigasjon. Bakgrunnen for dette er behovet for hurtig implementasjon av funksjonalitet i forhold til UDK rammeverket.

**Sprint 1**

Gruppen diskuterte mål for sprint 1 og kom frem til at det viktigste her var å få på plass den grunnleggende dokumentasjonen og å få server opp og gå.

Definerte mål for sprint 1:

* Server med DB oppe å gå
* Android kan sende tekststreng til DB på server og hente tekstreng fra samme DB
* UDK klienten kan sende tekstreng til DB og hente en slik tilbake fra samme DB på server.
* Plandokument for den funksjonalieten som skal implementeres
* Plandokument for delt data på android og UDK klienten
* Intensjonsdokument for fremtidig funksjonalitet.

Gjennomgått med Jan Egil rett etter møtet