Notulen INDIGO browser meeting 20/06/2014.

Github: http://github.com/visualizersdotnl/indigolaunch

* (F) Zoals afgesproken blijven eerder gemaakte afspraken over free features staan, o.a: sneller (makkelijker) scrollen door grotere collecties, soepeler schakelen tussen browser en games (oftewel het elimineren van het draaien van de browser in full-screen modus), het afspelen van video en nog een aantal kleinere bugfixes, inclusief offerte .SWF & GUI -> **opleveren per 4 juli 2014.**
* (F) De XML parameters waarmede aangegeven wordt waar een executable staat en wat de “working directory” is dient verduidelijkt te worden (documentatie) en tevens dient de code op correctheid nagekeken te worden, al is de situatie met Luftrausers voorlopig opgelost. En Romar weet hoe ☺
* (?) **Nieuw fancy idee: zodra een speler een spel selecteert schakelen we nu “direct” over. We kunnen hier makkelijk transition effecten aan hangen, denk aan b.v randomly een fade, een rotatie van het beeld naar een puntje, zo’n old-school “TV-uit-zet” effect of de framebuffer opdelen in blokjes en die ieder met hun eigen rotatie in je face laten vliegen.** Nul prioriteit maar wel heel tof grafisch.
* ($) Ingebouwd afspelen van .SWF (en interactie daarmee) op basis van acceptatie offerte.
* (BIJ GUI IN) Metadata (launch XML, informatie XML & images) dient volledig gescheiden te worden van de daadwerkelijke locatie van een game. Dat stelt ons ook in staat om eerder geinstalleerde triple A titles e.d te draaien. Dat houdt niet in dat het niet op dat oude manier blijft kunnen. Eventueel kan gekeken worden of metadata “greyed out” (denk aan een grote “NOT INSTALLED” overlay) of volledig genegeerd kan worden op moment dat de daadwerkelijke game niet aanwezig is. Zo kan er b.v op 1 kast wel Tomb Raider gespeeld worden, maar op de ander niet zonder dat de gebruiker daar praktisch wat van merkt. Voorts is dit een stukje voorbereiding op hoe de GUI dadelijk de browser in data gaat voorzien.
* ($) Zowel visueel als log on disk wat betreft het opstarten en de eventuele daarbij aagetroffen niet-kritieke fouten -> collectie selecteren.
* ($) GUI (zie notities) lokaal en werkte op de lokale dataset. Het installeren van games e.d. via de reguliere weg blijft de verantwoordelijkheid van de gebruiker c.q installateur.
* (?) Het idee om highscores te tonen is tof. Dat vereist echter wel dat games waarbij we dat kunnen laten zien (geen data betekent gewoon niets te zien, as it is now) zich moeten houden aan een bepaalde standaard om in die data te voorzien. Dat heeft raakvlak met het feit dat er naast de gebruikersdocumentatie zoals die nu bestaat een guide voor (indie) developers geschreven moet worden, dit kan vrij bondig zijn, hoe zij optimaal aan kunnen sluiten op de browser.
* Afspraak eventueel 4 juli, anders bericht.

// visualizers.nl 2014