

## Schedule 18.10. bis 11.11.

Michael:

- 3 neue XMLs (Objekttemplates, Patterns, world.xml) [15 %]
- physische (moralische 100%) Vorbereitung auf configure-skript für Hauptprojekt (/trunk/configure)
- CEGUI - mehrere Bilder übereinander legen (dazu mainwindow.cpp ansehen)
- in den xml's werden alle Winkel in Grad geschrieben -> beim Einlesen sofort in rad konvertieren?
- monster.xml: Fähigkeiten -> Bitmasken von string übersetzen
- \*objects\*.xml: Ebenen überarbeiten

Steffen:

- Directional Lights
- Größenverhältnisse korrigieren
- Alle 4 Charas exportieren
- Monster-XML (Lich, Goblindog) [80 %]
- Animation Bogenschütze, Standardangriffe
- [Namen der Priesterangriffsfähigkeiten]
- transparentes overlay
- Mauern vernünftig exportieren
- auf Runde Ogre-Maße skalieren
- Die Sache mit der Ebenentextur: wie kann der Ogre verschiedene Texturen ineinanderkopieren?
- \*item\*.xml vervollständigen (evtl. aufteilen in z.B. swords.xml, axes.xml, ...)

Andreas:

- kann der Ogre Bilddateien schreiben? Herausfinden, wie wir einen Transparenzkanal schreiben können
- Punkteliste für OGTemplates
- Bilder für Items (wichtige zuerst: low level items) und Meshes
- Titelbild
- [Weltkarte]
- Imageset für CEGUI-Oberfläche
- Bodentexturen (zusammen mit Hans)

Hans:

- Sound-Demo [20 %]
- Sound-System-Wrapper schreiben
- Item an den Cursor setzen
- Sumwars-exe und dll's für Andreas schicken/hochladen, vielleicht kann er das Projekt so im FRZ ansehen ...
- Für die Untergrundtextur einen Transparenzkanal ermitteln (erst mal nur die Informationen, keine Bilddatei)
- [Wegenetz (unter Einbeziehung der World.xml)]
- Partysystem
- Chatsystem
- Geld einfügen (als Zahl, nicht als Item)
- Init-Funktionen mit Standardwerten
- Bodentexturen (zusammen mit Andreas)

Daniel:

- ?