

(12:33:24) **LapCuna** hat den Raum betreten.
(12:33:24) **xassloff** hat den Raum betreten.
(12:33:24) **Seberoth** hat den Raum betreten.
(12:33:24) **gJ|r0y** hat den Raum betreten.
(12:33:24) **Gruni|NA** hat den Raum betreten.
(14:52:39) **Gruni|NA** heißt jetzt **Gruni**
(14:55:02) **Gruni**: Aloha!
(14:59:52) **Henko|Inkupa** hat den Raum betreten.
(15:38:35) **Gruni|Mac** hat den Raum betreten.
(15:55:04) **Henko|Inkupa** heißt jetzt **Henko|Skofte**
(16:11:43) **Henko|Skofte**: Gruni
(16:11:51) **Henko|Skofte**: bin da und stehe zur Verfügung ;)
(16:14:05) **Gruni**: Jo moinsen.
(16:14:25) **Gruni**: Ich musste grade mal mit meinen Katzen auf'n Balkon.
(16:14:34) **Gruni**: xD
(16:20:13) **Henko|Skofte**: hehe alles klar :D
(16:20:21) **Henko|Skofte** heißt jetzt **Henko**
(16:22:22) **Gruni**: Hmmm.
(16:22:32) **Gruni**: Motivier mich mal kurz.^^
(16:22:51) **Henko**: mh... ich hatte grad essen :D
(16:22:59) **Henko**: wenn wir jetzt was schaffen, darfst du auch was essen :D
(16:23:19) **Gruni**: Ich mampf schon Kuchen >_<
(16:23:19) **Gruni**: d
(16:23:20) **Gruni**: xD
(16:23:32) **Henko**: will auch :(
(16:23:35) **Gruni**: Ne, ich wusel jetzt mal zum Schreibtisch.
(16:23:42) **Gruni**: Und dann gucken wir mal, was wir noch so packen.
(16:23:42) **Gruni**: :D
(16:25:16) **Gruni**: Erstmal gute Mücke reindrÄ¶hnen
(16:25:43) *****Gruni** is listening to "Sweet Dreams (Gruni Remix)" by Marilyn Manson vs Emily Browning. 192kbps MP3
(16:25:45) **Gruni**: Muahaha
(16:25:45) **Gruni**: :D
(16:27:17) **Gruni**: Henko, willst auch?
(16:27:27) **Gruni**: (mein erster "Remix" Ä¼berhaupt *stolz*)
(16:27:36) **Gruni**: <http://shuttle.grunerd.de/4e30373d.mp3>
(16:27:48) **Gruni**: QualitÄ¶t is net die beste, aber irgendwann mach ich das bei Zeit noch besser.
(16:30:18) **Henko**: mom & brb :D
(16:31:27) **Gruni**: Wuaaaah
(16:58:42) **JumpLink**: gruni bring mich mal auf den aktuellen Stand
(17:02:46) **Gruni**: Jo moin JumpLink.
(17:02:46) **Gruni**: Aaaaalso.
(17:02:52) **Gruni**: Im Grunde hatte ich einen kleinen ProduktivitÄ¶tsflash und hab mal in Blaue hinein anfangen mit nodejs einen Gameserver aufzusetzen. Henko hat mich in der Hinsicht unterstÄ¼tzt und wir haben einen provisorischen Testlauf gemacht, in dem wir direkte LUA-Befehle Ä¼ber den Server verteilt an alle verbundenen Clients schicken und so mehrere Leute auf der gleichen Map rumlaufen kÄ¶nnen.
(17:03:02) **Gruni**: Das ganze ist so natÄ¼rlich Quatsch, aber wir wissen nun, wie wir Daten schnell und einfach in der Gegend rumschicken kÄ¶nnen.
(17:03:43) **JumpLink**: ah nice
(17:03:51) **JumpLink**: Prototyping
(17:04:05) **Henko**: och, als Quatsch wÜrd ich das so nicht bezeichnen ;) Das direkte

Versenden/Ausführen von Lua-Code find ich schon ganz sinnvoll ;)

(17:04:36) **Gruni:** Henko: ja schon aber nicht in der Form in der wir's machen.

(17:04:53) **Gruni:** Client A sollte nie direkt einen Befehl raussenden k nnen, der automatisch und ungepr ft / ungefiltert auf ALLEN anderen Clients ausgef hrt wird. ;)

(17:06:32) **Henko:** nene, das ist schon klar ;)

(17:06:44) **Gruni:** Im Grunde w ren wir was den MP angeht schon in der Lage vorzudefinieren, wie so ein Client-Server-Dialog auszusehen hat.

(17:06:49) **Henko:** im Moment ist das noch okay, solange nur wir das testen... jedenfalls vertrau ich f r meinen Teil euch schon^^

(17:07:28) **Henko:** meine Idee w re halt, m glichen Schadcode rauszufiltern... das w ren in meinen Augen einfach s mtliche

(17:07:29) **Henko:** fuck

(17:07:32) **Henko:** mh

(17:07:38) **Gruni:** Ich f r meinen Teil hab mir Chat, Account-Management, Char-Management und Map-Management vorgemerkt.

(17:07:49) **Henko:** wie w re es, wenn der Server einfach den entsprechenden Lua-Code selbst erzeugt?

(17:07:55) **Gruni:** Genau, das w re eher mein Ansatz.

(17:08:12) **Henko:** nach Prinzip: der Client schickt "Move x, y"

(17:08:14) **Gruni:** Du schickst nur grobe Sachen an den Server, die Verifiziert werden (und bei Fehlermeldungen korrigiert werden)

(17:08:29) **Henko:** genau...

(17:08:31) **Gruni:** Also du sagst Jack l uft nach rechts, rechts, rechts, rechts

(17:08:40) **Gruni:** und irgendwann sagt der Server "ey, da steht was"

(17:08:45) **Gruni:** Und gut is.

(17:08:53) **JumpLink:** wovon habt ihr euch inspirieren lassen? Gibt es andere Projekte die Lua-Code verschicken?

(17:09:04) **Henko:** mh gute Frage... w sste ich jetzt nicht ;)

(17:09:09) **Gruni:** JumpLink: Das war glaub ich pure Kreativit t.^^

(17:09:17) **Henko:** aber es war einfach naheliegend, da Lua sich halt selbst ausf hren kann ;)

(17:10:20) **JumpLink:** Mein Projekt l uft auch wieder ;)

(17:10:26) **Henko:** SDL-HMP? :D

(17:10:30) **JumpLink:** ja

(17:10:35) **Henko:** sehr nice :)

(17:10:56) **Gruni:** :)

(17:10:57) **JumpLink:** zur Zeit entwickel ich aber ersteinmal helfertools

(17:11:06) **JumpLink:** aber dann wird es denke ich schnell voran gehen

(17:11:11) **Henko:** hehe, jah... werden wir f r uns auch brauchen...

(17:11:14) **JumpLink:** Lua wird auch die Scriptsprache der Wahl

(17:11:18) **Henko:** :)

(17:11:22) **Gruni:** Hehe. :)

(17:11:27) **Henko:** dann werden unsere Spiele ja interoperabel :)

(17:11:39) **Gruni:** Also ich hab mitbekommen, dass L ve2D auch einen reinen SDL-Fork bekommt bzw. hat.

(17:11:45) **Gruni:** Hab mich nur noch nicht genauer eingelesen.

(17:11:48) **Gruni:** n ve oder so.

(17:12:41) **Gruni:** Ein Kumpel, der xass|off, der lernt grade xCode / Cocoa mit Fokus auf iOS-Coding

(17:12:47) **JumpLink:** ja mit den entsprechenden Tools kann man ja mal schauen

(17:13:02) **Gruni:** Der wird bei Zeit mit einem iOS-Port beauftragt.

(17:13:14) **Henko:** mh gibts L ve nicht auch f r iOS?

(17:13:22) **JumpLink:** SDL schon ;)

(17:14:15) **JumpLink:** wer interesse hat uns mit zu verfolgen kann dies über den Jabber-Chat rpg@conference.exigen.org machen

(17:14:37) **Gruni:** LÃ¶ve fÃ¼r iOS is noch in der ultra-alpha-phase und der Maintainer hat irgendwie kaum Zeit.

(17:15:00) **Gruni:** Wenn mich Jabber nicht so nerven wÃ¼rde, wÃ¼re ich da vermutlich Ã¶fter zugange, JumpLink^^

(17:15:35) **JumpLink:** warum nervt es dich? StudiVZ, Facebook, alles erreichbar damit ;)

(17:16:03) **Gruni:** JumpLink: Weil ich Adium hab, Facebook, ICQ und Skype darin integriert hab und ansonsten zu 90% IRC nutze. :D

(17:16:49) **JumpLink:** Adium hat doch guten Jabber-Support

(17:17:18) **Seberoth:** Hi zusammen

(17:18:01) **Gruni:** Ja ich hab auch nen Jabber-Acc, aber ich will nicht immer ein Fenster offen haben um die Unterhaltung da mitzukriegen.

(17:18:19) **Gruni:** Hier, im IRC hab ich Linkinus, dass lÃ¶uft als Agent im Hintergrund und ich Ã¶ffne die Frontend-App wann immer ich will.

(17:18:30) **Gruni:** (In Bezug auf Gruppenchats in Jabber)

(17:18:50) **Gruni:** Und fÃ¼r 1on1-Chats nutze ich zwar alles mÃ¶gliche, aber Jabber glaub ich selten bis gar nie.

(17:21:13) **Gruni:** Und weils so toll is gleich nochma

(17:21:13) **Henko:** mh und ich nutze IRC nur wegen euch :D

(17:21:15) *****Gruni** is listening to "Sweet Dreams (Gruni Remix)" by Marilyn Manson vs Emily Browning. 192kbps MP3

(17:21:19) **Gruni:** <3 :-* Henko

(17:21:19) **Gruni:** xD

(17:21:25) **Henko:** :D

(17:21:36) *****Henko** is listening to "Here it comes again" by KoRn

(17:21:38) **Henko:** :)

(17:21:58) **Gruni:** IRC hat halt meiner Meinung nach den unschlagbaren Vorteil, dass man Accountfrei z.B. auch nen Java-Applet von irgend ner Website nehmen kann.

(17:22:18) **Gruni:** Du kannst dir X-Code holen, mIRC oder sonst was. Oder googlest nach IRC2Go oder so und kommst halt immer rein.

(17:22:33) **JumpLink:** ich bin über Jabber hier drin ;)

(17:22:56) **Henko:** ich über Miranda ;)

(17:23:11) **Gruni:** Ich Ã¼ber BNC und Linkinus

(17:23:25) **Gruni|Mac:** OlÃ©

(17:23:25) **JumpLink:** Miranda ist ein Messenger, kein Protokoll ;)

(17:23:26) **Gruni|Mac:** Auch hier

(17:23:26) **Gruni|Mac:** xD

(17:23:35) **Henko:** hab ich auch nicht behauptet^^

(17:23:51) **Henko:** sind Jabber und IRC etwa kompatible Protokolle? :-o+

(17:24:10) **Gruni:** Henko: Jabber hat die MÃ¶glichkeit, sich direkt mit etlichen Protokollen zu unterhalten.

(17:24:13) **Gruni:** Das macht es so interessant.

(17:24:37) **JumpLink:** ne ich benutze ein Transport auf meinem eigenen Jabber-Server der das ermÃ¶glicht und bisher immer ohne jegliche Probleme funktioniert hat

(17:28:02) **Gruni:** Ach ja, Henko, haste dir JAIL mal angeguckt?

(17:28:57) **Gruni:** WÃ¼re cool, wenn wir das vielleicht kurz als erstes implementieren kÃ¶nnten. Und dabei auch einfach mal ein paar aliase fÃ¼r "Aktionstasten" definieren wÃ¼rden.

(17:29:26) **Gruni:** z.B. "use", "up", "down", "left", "right", "menu", "jump", "run", "inventory"

(17:29:56) **Gruni:** Ich wÃ¼rde nur zu gern HMP mit meinem SNES-Controller + USB-Adapter daddeln. <3

(17:34:59) **Gruni:** Okay, Notiz an mich selbst.

(17:35:37) **Gruni:** Wenn eine Frau, auf die du stehst sich über "Captain Chrissy" freut und das selbst zu CC-Top erweitert, sage niemals: "Das CC-Top wäre höchstens das, was ich dir jetzt gern vom Leib reißen würde!" Gib mir Fäuf!

(17:35:50) **Gruni:** ^ _ ^

(17:48:51) **Henko:** hehe... ich werds mit meiner Wiimote zocken ;)

(17:48:57) **Gruni:** ;)

(17:50:44) **Gruni:** Also, dann mal ran an JAIL.

(17:50:45) **Gruni:** ;D

(17:51:21) **Gruni:** Yeaaaaaaaaaaaaaah

(17:51:24) *****Gruni** is listening to "All Day And All Of The Night" by The Kinks, from the album Battlefield Vietnam - Soundtrack. 128kbps MP3

(17:55:21) *****Henko** ist listening to "Nur Gewicht" by Voodoo

(18:00:51) **Henko:** :P

(18:03:46) **Gruni:** Soooo...

(18:03:59) **Gruni:** Last.fm - chiptune-radio und ab dafür!

(18:04:09) **Gruni heißt jetzt Gruni|coden**

(18:07:39) **Gruni|coden:** Henko, hast grad nen Kopf? Oder bist immer noch mit'm Besuch beschäftigt? :P