

## ABGABE-ERKLÄRUNG ZUR INDIVIDUELLEN ARBEIT

Anmerkung: Nehmen Sie sich bitte etwas Zeit für die Antworten. Die **vollständige Beantwortung von Sektion 1 und 2 sowie Anhang ist Pflicht und Voraussetzung zur Anerkennung des Fachs.**

Sektionen 2 und 3: Schreiben Sie so viel Sie wollen, die Linien sind kein Zwang.

Mit den folgenden Fragen wollen wir

1. eine verlässlichere Einschätzung Ihrer individuellen Ergebnisse erhalten (Sektion 1 und 2), sowie
2. in Zukunft unsere Veranstaltungsgestaltung verbessern (alle Sektionen).

Herzlichen Dank, Paul Grimm

<b>Name:</b>	Andrej Miller
<b>Gruppennummer:</b>	04
<b>Titel der Projektarbeit:</b>	AnNiME

## Sektion 1: Individuelle Zeiteinschätzung

Meine individuelle verbrauchte Zeit betrug

Tätigkeit (bitte benennen)	Aufwand in Stunden
Grundlegende Technik: springen, laufen	ca. 22 h
Spielwelt erstellen	ca. 43 h
- Landschaft	- ca. 14 h
- Texturen	- ca. 4 h
- Details (Bäume, Gräser, Steine)	- ca. 20 h
- Blender (Trampolin & Checkpoint	- ca. 5 h
Spielcharakter einfügen und Animieren	ca. 8 h
Scripte inkl. Bugfixing (alle AM_)	ca. 45 h
Laufwerk einrichten, Präsentationen, Orga, Meetings	ca. 30 h
<b>Gesamtstunden</b>	ca. 148 h



## Sektion 2: Individuelle Einschätzung der Teamarbeit

Die Teamarbeit in meiner Gruppe beschreibe ich wie folgt:

Meine Rolle im Team:

Ich war in unserer Gruppe der Organisator und Techniker. Meine Aufgabe bestand darin sich um das Organisatorische und um die Grundlegende Technik zu kümmern. Bei Fragen habe ich immer versucht nach bestem gewissen und können zu helfen.

Meine persönlichen Teil-Ergebnisse am Gesamtergebnis:

- Spielcharakter (Asset mit den Animationen) Animationen zur Steuerung hinzugefügt
- Spielcharakter Steuerungsscript mit Kameranascript
- Terrain zusätzlich mit allen Assets versehen
- vom Anfang bis zur L-Insel alle Details hinzugefügt
- AM\_Plattformen Code erstellt
- „Trampolin“ in Blender & Code erstellt
- Checkpoint in Blender & Code erstellt
- Partikeleffekte und Nebel hinzugefügt

Gab es im Team Probleme? Wenn ja, welche?

keine

Meine Beurteilung des Gesamtergebnisses:

Ich bin zufrieden mit:

- der Umsetzung der Spielwelt
- unsere Teamarbeit war klasse
- unserem Spieledesign

Ich bin unzufrieden mit:

- die Steuerung könnte noch besser angepasst sein
- 
-



### Sektion 3: Individuelle Beurteilung der Arbeitsbedingungen (freiwillige Angaben)

Die Arbeitsbedingungen bei der Projektarbeit beschreibe ich wie folgt:

#### 1.) Rücksprachen mit den Professor bzw. Betreuer

waren immer Zeitnah und unsere Fragen konnten geklärt werden

---

#### 2.) Geforderte Selbständigkeit bei der Projektarbeit

war genau richtig

---

#### 3.) Zwang/Chance zur Teamarbeit

während der aktuellen Lage könnten bei der Teambildung Probleme aufkommen

---

#### 4.) Technik

Kurzbericht über konkrete Beispiele von aufgetretenen technischen Hürden, Problemen und Besonderheiten (bitte nicht allgemein formulieren, sondern jeweils am konkreten Beispiel nennen). Wenn möglich, machen Sie auch konkrete Vorschläge für die Zukunft.

##### Technische Hürden (innerhalb 1 Woche zu lösen gewesen)

- Probleme am Anfang mit Unity. Wir mussten als erstes herausfinden wie wir unser Projekt untereinander teilen konnten. Als erstes hatten wir es über GitHub probiert, was bei uns jedoch zu einigen Problemen bei der Synchronisation kam. Bis wir Unity Collaboration entdeckt hatten. Damit lässt sich einfach und übersichtlich das Projekt zwischen allen Teammitgliedern teilen.

##### Technische Probleme (nicht zu lösen gewesen)

- Im Spiel selber sollte mehr Nebel durch das Partikelsystem entstehen. Jedoch konnte ich kein zufriedenstellendes Ergebnis erzielen und habe es somit auf ein minimum reduziert. In der Abgabe erscheinen ab und zu nur kleine Nebelwolken.

##### Besonderheiten (stellen nur einen Umweg dar bzw. kein Problem, sobald man es weiß)

-

##### Vorschläge für zukünftige Durchführungen:

Was haben Sie gelernt, was man in Zukunft verbessern kann / Zukünftige Auswahl Werkzeuge / Ideen für Weiterentwicklungen und technische Verbesserungen

-

-



### 5.) Zusätzliche Bemerkungen:

[illegible]