

## Dokumentation

26.02.2020 (3h Unterricht)

- Ideen suche
  - > zuerst Idee Klassenraum, musste ich aber dann verwerfen weil es zuvor schon einige ähnliche Ideen gab und ich nichts klauen wollte
  - > Idee der Ostereiersuche
- Unity Projekt einrichten
- Gitignore für Mac und Windows eingerichtet
- Readme update mit Informationen, die bis jetzt schon ausfüllbar sind
- Asset suche - Grundlegende Assets gesucht welche fix benötigt werden wie Ostereier, Korb, Environment,... aber noch nichts zur Szene hinzugefügt

04.03.2020 (3h Unterricht)

- Idee der Ostereiersuche finalisiert
- Skizze zu Konzept angelegt
  - > Skizze wie Szene grob aussehen sollte, dazu notiert was in der Szene alles passiert, definiert was die Aufgabe des Spielers ist, beschrieben für was ein Code benötigt wird, Animationen festgelegt (Skizze im README.md enthalten)
- die hauptsächlich benötigten Assets wurden in der Szene platziert
- der Raum wurde grob grundsätzlich fertiggestellt
- das Readme wurde mit den Links zu den Assets geupdated sowie die Skizze meiner Idee
- Readme wurde mit neuen Informationen geupdated

05.03.2020 (Außerhalb des Unterrichts ca 1h)

- weitersuche für Assets welche noch benötigt werden können, gab einige Anzeigefehler bei manchen Assets, weshalb ich neue suchen musste
  - > im readme geupdated

11.03.2020 (3h Unterricht und noch ca 1h ausserhalb)

- angefangen SteamVR in Project zu implementieren
  - > tutorial <https://www.youtube.com/watch?v=iJ0oNYIUFJo>
- Teleportarea wurde auf Plane angefügt
- player wurde erstellt und auf Szene angepasst, dass es nicht zu groß ist
  - > problem: teleport area war immer wieder pink - musste die plane und das prefab immer wieder löschen und reingeben bis es normal geblieben ist (wird leider immer wieder pinkt wenn ich Projekt neu öffne, habe bis jetzt noch keine lösung gefunden aber im game selbst wird es normal angezeigt, weswegen ich es erst zum Schluss wieder neu hinzufügen werde)
- habe den Ostereiern das Interactable und throwable Script angefügt
  - > habe es bis jetzt nicht in VR ausprobiert
- Screenshot von bisherigen Stand des Games wurde in readme angefügt, gab leider zu beginn einen Fehler bei der Anzeige
  - > Problem gelöst: Screenshot ordner wurde nicht mitgepushed weswegen der Screenshot auch nicht da war

18.03.2020

ca 3 h 40 min

Test Debug Modus- zuerst gegoogelt für 15 min, bisher keine hilfreichen dinge gefunden

- kann mich mit der Tastatur in meiner Szene bewegen
- aus irgendeinem Grund fallen aber meine Ostereier durch den Boden - maybe Collider problem
- boxcollider auf Eier gegeben - fallen nicht mehr durch den Boden
- Kann mich im 2D debug Modus bewegen und die Ostereier aufheben - ich kann auch mit ihnen herumgehen und sie in den Kübel werfen - Kübel ist aber zu klein oder Eier zu groß - und sie fallen wieder aus Kübel raus - hat keinen Collider i guess

- packages werden irgendwie immer mitgepusht obwohl es im .gitignore steht, versuche ich noch zu fixen
- habe um meine Szene Wände gebaut das man nicht mehr von der plane gehen kann - geht aber nicht liegt vermutlich am 2d debug modus
  - ich habe zuerst einfach mesh render ausgeschalten (wollte durchsichtig haben), ging aber nicht dann habe ich mesh render wieder ein und einfach ein material erstellt welches im renderingmode transparent ist und dann einfach den alphakanal vom albedo auf 0
    - > geht aber immer noch nicht - lasse es aber so weil es zu viel aufwand wäre es zu ändern und es nicht relevant für mein Game ist
- Eier kann man in den Kübel werden, bleiben drinnen
  - > Collider Kübel ist auf trigger gestellt, da es ja mitzählen muss wie viele eier im Kübel sind und danach wird Animation aufgerufen (Animation ist noch nicht gemacht)
- AnimationStart Script erstellt, recherche wie man programmiert, dass Animation startet, wenn 3 Eier in den Korb geworfen wurden
- Readme upgedated mit neuen Asset für Korb und neuen Infos

Aufzeichnungen Gespräch 18.03.2020:

Zeitaufwand dokumentieren

wie viel zeit in 2d debug modus test

funktioniert das Konzept so?

heute:

- konzept durchlesen
- wo wäre vr nötig? also interaktion von spieler
- lässt sich das Konzept so umsetzen?
- wenn nicht dann konzept auf 2d debug modus umsetzen
- man kann auch neue scene machen und schauen was im debug modus geht
- —> test setup machen um es zu demonstrieren ob es geht
- eine scene wo assets sind und eines wo du funktion demonstriert wird (test aufbau)
- alles dokumentieren und vor allem genau!!

13.04.2020 —> 4 - 5 h arbeit

- suche nach neuen bäumen da die anderen von unten nicht sichtbar sind
- Recherche wegen skybox
- Egg collector script wurde erstellt
- neuer Globus wurde importiert (einfach sphere mit map) weil beim anderen Globus die kugel nicht separat war und deswegen einfach drüber gelegt
- animation erstellt im animator (zuerst Schwierigkeiten weil es sich extrem komisch um die Achse rotiert hat - Lösung: empty game object namens globus erstellt und da die rotation verändert und sich direkt am Objekt)
- OnTriggerEnter Methode erstellt, dass Eier gezählt werden, wenn sie in den Pot geworfen werden
  - > erstellt, dass der Globus sich immer einmal um die eigene Achse dreht, wenn ein ei reingeworfen wird —> kleine probleme kurz, da ich animation nicht reinziehen konnte weil Clip aber konnte dann gelöst werden
  - > erstellt, dass der Hase zum tanzen anfängt, wenn man alle 5 Eier in den Pot geworfen hat
  - > Audio (happy sound) wird abgespielt, wenn alle Eier im Pot sind
  - > WinningText wird eingeblendet(active geschalten) wenn alle eier im Pot sind
  - > eier können nicht mehr aus topf genommen werden
- Skybox wurde geadded
- Post Processing Component wurde geadded, um besseres Ergebnis zu haben
- hab irgendwie einen Error aber game funktioniert trotzdem
  - ArgumentException: Object at index 0 is null

- hab kurz überlegt eine start und end scene zu machen und dann zu Switches aber da es ja eigentlich ein vr game ist und buttons und text in vr immer etwas schwierig ist, hab ich beschlossen es einfach bei dem zu belassen, was in meinem konzept steht
  - hab schon eine start scene grob angefertigt (screenshot) aber werde es weglassen
- 5 eier statt 3 eier, dass game länger läuft
- ein problem konnte nicht gelöst werden: wenn man das ei nicht von oben in den pot fallen lässt sondern quasi im pot es fallen lässt, wird es oft doppelt gezählt
  - > meine Lösung war es einfach, es oberhalb des Pottes loszulassen, eine richtige Lösung ist mir leider auch nicht eingefallen

14.04.2020

1 1/2 h

- neuer wald gesucht (wegen bäume und wollte schöneres endergebnis)
- ostereier neu versteckt (ein paar probleme wegen unebener Oberfläche des waldes aber konnte gelöst werden)
- Readme geupdated (mit neue assets und nicht gebrauchte wurden gelöscht, project state und lessons learned)
- neues bild hochgeladen in readme vom finalen stand des games
- assets in scene leicht neu platziert
- post processing leicht angepasst (color grading)