

## **DOKUMENTATION (KEIN-)VR PROJEKT**

### **26.02.2020**

Zuerst wurden mittels Brainstorming verschiedene Begriffe und Ideen gesammelt, bis schlussendlich „Kochen“ als finales Thema gewählt wurde. Da Modellieren kein Teil der Aufgabe war, wurde der Asset Store von Unity durchsucht um sowohl eine passende Umgebung, als auch Zutaten zu finden. Basierend auf den gefundenen Assets wurde eine Wüstenlandschaft erstellt, in der Nahrungsmittel und Edelsteine verteilt lagen – somit war die neue Idee eines Zaubertranks geboren. Aufgrund des eigentlichen Konzepts, eine Suppe oder ähnliches zu kochen, wurden diese Veränderungen jedoch nicht gepusht.

Zeitaufwand: 3 Schulstunden

### **04.03.2020**

Da die Wüstenlandschaft zwar ästhetisch perfekt gepasst hätte, jedoch das Konzept vom Suppenkochen nicht aufgegeben werden wollte, wurde alles gelöscht und nochmal der Asset Store nach passenden Models durchsucht. Eine Kücheneinrichtung, die einigermaßen den Vorstellungen entsprach, und einige richtige/falsche Zutaten waren kostenlos verfügbar und wurden in einer neuen Szene platziert.

Zusätzlich zu den verschiedenen Assets wurde das Steam VR Plugin installiert und ein erster Probegang im 2D-Debug durchgeführt. Damit alle Gegenstände am richtigen Ort bleiben, mussten Collider (Box Collider, Sphere Collider) hinzugefügt und angepasst werden.

Allen Objekten, die man hochheben können soll, wurde ein Throwable Script zugewiesen und im Rigidbody die Masse angepasst.

Zeitaufwand: 3 Schulstunden

### **11.03.2020**

Da die verschiedenen Zutaten in den Topf geworfen werden sollen, musste dieser ebenfalls einen Collider haben, was sich bei dieser Form als schwierig herausstellte. Als Lösung wurden mehrere Cubes angeordnet, sodass in der Mitte ein Hohlraum ist – der Mesh Renderer wurde deaktiviert. Um zu testen, ob der Collider funktioniert, wurde mittels Debug.Log der Trigger getestet – hat einwandfrei funktioniert. Damit zwischen „guten“ und „schlechten“ Zutaten unterschieden werden kann, wurden neue Tags gemacht, zugewiesen und mittels if Statement im ColliderPot Script ausgewählt. Die Selektion funktionierte richtig, jedoch gab es bei der Färbung des Topfes Probleme, da es trotz Anwendung verschiedener Script-vorschläge aus dem Internet nicht funktioniert hat. Schlussendlich musste auf den Renderer zugegriffen werden, um die Farbe zu ändern.

Zeitaufwand: 3 Schulstunden

### **18.03.2020**

Nach der Umstellung von „VR-Projekt“ auf „Nicht-VR-Projekt“ wurde überprüft ob alles aus dem Konzept noch immer umsetzbar ist. Da das der Fall war, wurde kurz nochmal der 2D-Debug Modus ausprobiert, um zu checken ob wirklich alles bisher gemachte funktioniert.

Weil die Dokumentation 2/5 der Benotung ausmacht, wurde alles schriftlich festgehalten, das bis jetzt gemacht wurde. Außerdem wurde versucht, dass die Färbung des Topfs nur eine Sekunde anhält, wenn etwas hineingeworfen wird.

Zeitaufwand: 3 Schulstunden

### **25.03.2020**

Damit der Spieler weiß was er in den Topf geben muss, war es nötig ein Rezept in der Küche zu platzieren. Mittels Veränderung der Textur eines im Assets Store gefundenen Clipboard wurde das umgesetzt und in Unity eingebaut. Man sollte das Rezept auch aufheben und bewegen können, aber um zu verhindern, dass es der Spieler im Kochtopf versenkt, wurde im ColliderPot Script festgelegt, dass dieses nach Kollision mit dem Collider des Topfes wieder an den Ursprungsort zurückgesetzt wird.

Zeitaufwand: 3 Schulstunden

### **01.04.2020**

Damit der Topf nicht leer ist und der Spieler mehr das Gefühl vom Kochen hat, wurde ein Zylinder hinzugefügt und eine passende Textur ausgewählt. Diese Suppe soll je nachdem welche Zutat hinzugefügt wurde die Farbe ändern. Um das umzusetzen, bekam jedes Gemüse einen eigenen Tag, welcher im Script angesprochen wurde. Zuerst wurde versucht wie beim Topf die Farbe zu ändern, jedoch war die Methode (mit beispielsweise Color.green) zu ungenau, weshalb versucht wurde, mit RGB Farbmischung (0-255) zu arbeiten. Das Objekt war dann nur noch weiß. Das Problem dabei war, dass die RGB Werte nur mit 0-1 funktionieren und alle Farben dazwischenliegen mussten.

Zeitaufwand: 2 Schulstunden