

Am Anfang lag es an uns eine Idee, die wir mit den vorhandenen Voraussetzungen integriert, zu erstellen. Da ich mich selbst sehr gut kenne sollte die Idee so simple wie möglich werden. Mein erster Gedanke dazu war ein schwebender Globus, der auf ein Podest crasht - meine Grundidee war vorhanden. Um mehr darum zu erschaffen, sowie die anderen Herausforderungen, habe ich sofort damit begonnen, diese auszuarbeiten. Ich erschuf somit einen mittel-kleinen Raum, in dem ein Podest mit dem Globus darauf schwebt. Das Podest dabei sollte an der hinteren, längeren, Hälfte des Raums sein. Auf der näheren Seite 3 Spotlights Kegel, mit jeweils Buttons, oder Schalter, das war mir zu dem Zeitpunkt noch nicht klar. Mit diesen sollte der User dann, Werte bei dem Planeten im Schacht halten, wenn er dies nicht schaffen sollte, crasht der Planet.

((Ich weiß nicht warum ich das Konzept jetzt auch noch in die Dokumentation geschrieben habe))

\*Sketch des Raums?\*

Anschließend wurde mit dem Lehrer über die Idee geredet, dieser meinte es sollte auch möglich sein zu gewinnen, also addierte ich einen Zeitraum in die Idee ein, nachdem entschieden werden würde ob der Planet weiterlebt, oder stürzt. Weiterhin war die Frage, ob ich dies von der Programmierarbeit her schaffen könnte, diese Frage konnte ich nicht beantworten, es wird zu nein kandidiert.

Da der Raum selber sehr simpel gehalten wird, begann ich sofort mit dem Grayboxing, was im Grunde, am Ende, auch die richtigen Modelle sein werden.

Simple Beton Textur - seamless wurde aus dem Internet herausgesucht und implementiert. Dies in alles außer den Planeten. Um den ganzen noch ein bisschen mehr Charm und Atmosphäre hinzuzufügen addierte ich zusätzlich zu der Textur noch einen blauen Farbton.

Für den Knopf, bzw. Schalter, habe ich im Internet auf diversen, genauer wahrscheinlich nur 2-3 Seiten, nach gratis Modellen dieser gesucht. Dabei habe ich ein gutes, simples Modell eines Knopfes gefunden, daher wurde es dieser. Jedoch gab es bei diesem Modell das Problem, das zwar eine Textur mitgeliefert wurde, auf dieser jedoch nur eine der beiden Farben vorhanden war. Ich habe etwas damit herum experimentiert, ob ich es irgendwie hinbekomme, bzw. welche Art von Datei dies genau war nachgeschaut, jedoch ist dabei keine Lösung meines Problems aufgetaucht. Also habe ich den Lehrer deswegen befragt, dieser meinte ich könnte entweder ein neues Modell heraus suchen, was keine Lösung für mich war, da ich bei meiner Suche davor schon alle möglichen Modelle dazu durchforstet hatte auf jeweiligen Seiten, oder die Textur selbst fixen. Das Problem dabei war, dass nämlich in der Datei nur Information für eine Farbe war, und nicht für zwei wie im Vorzeige Bild es der Fall gewesen war. Der Lösungsweg dabei wäre das Modell in Maya einzufügen und eine zweite Textur zu erschaffen, wo ich sie eben benötige und das Modell anschließend wieder zu exportieren und in Unity einzufügen. In der Theorie, wie der Lehrer mir dies erklärte, war dies sehr verständlich. Jedoch vergas ich bis zu dem Zeitpunkt an dem es geschah, dass mein Maya immer abstürzt, wenn ich irgendetwas mit Texturen machen will. Laut meinen Lehrer ist dies anscheinend ein bekanntes Problem, bei meiner jetzigen Version des Betriebssystems und den Maya Versionen die ich habe. Also konnte ich mich entscheiden, ob ich mir noch eine, noch aktuellere Version von Maya herunterlade, oder ein erneutes Update mache. Ich entschied mich, auf die Schnelle, für die neuere Version von Maya, da dies selten schaden kann, jedoch hat sich die Seite mitten in der Suche nach der Schülerversion aufgehängt, sowie das der Download vermutlich selbst wenn die Seite sich nicht aufgehängt hätte, nicht funktioniert hätte, da ich vergas das ich in der Schule saß mit dem Schulinternet. Also entschloß ich mich dies zuhause zu machen.

Das nächste mal in der Schule realisierte ich dann auch, dass ich auch SteamVR noch immer nicht habe, und dieses zuhause hätte heruntergeladen. Ich erstellte an diesem Tag zwar ein Script, für eine Funktion meines Projektes, jedoch scheiterte es an den weiteren Schritten. Ich entschied mich stattdessen, in diesen Stunden, Projekte von meinen anderen Klassenkameraden anzusehen, die dieses Unterrichtsfach schon hinter sich hatten und ähnliche Tätigkeiten in ihren Projekten hatten anzusehen, jedoch verwirrte mich dies nur mehr, als das es half. Und um zu fragen traute ich mich deswegen in diese Richtung nicht, da ich einerseits SteamVR noch nicht hatte, und deswegen ein geraumer Teil, um im Projekt, zu arbeiten fehlte und ich mich dumm fühlte diese Frage vor meinen ganzen Klassenkameraden zu fragen, da ich dies schon wissen sollte, und alle anderen auch ohne

die Hilfe des Lehrers sehr gut zurecht kommen. Sowie das ich diese Frage, wenn, schon viel früher hätte gestellt werden müssen, wo ich aber noch versucht hatte das irgendwie selbst zu lösen. Im Grunde ich stehe mir selbst während der Arbeit im Weg, weil ich ineffektiv arbeite, zu schüchtern bin um zu fragen, bis ich dann an den Zeitpunkt bin an dem ich nicht fragen will, weil es einfach jetzt schon viel zu spät ist.

Genau das ist auch in der ersten Einheit nach dem Einbruch des Covid-19 Falls in Österreich, ab dem wir dann zuhause per Teams arbeiten mussten, bzw. sollten! Zwar viel der VR Aspekt des Projektes weg, jedoch blieb SteamVR. Wir sollten uns daher auch anschauen, ob wir an unseren Konzepten deswegen Änderungen vornehmen mussten. Dies betrifft mich nicht, zumindest denke ich dies, jedoch kann ich mir nicht sicher sein, da ich noch nicht mit SteamVR gearbeitet habe während des Projekts, und daher ebenfalls die Funktionen noch nicht getestet habe. Ich konnte zwar problemlos mit dem Internet zuhause SteamVR herunterladen, und dies anschließend auch in mein Unity File einfügen, jedoch dauerte dies länger als bei einer normalen Person es dauern würde, durch meine ganzen Zweifel. Zudem durch die ganze Umstellungen, und den jetzigen Überfluss von Aufgaben durch diesen war ich emotional ziemlich aufgebracht, was die ganze Situation auch nicht verbesserte, sondern eher verschlechterte. Zudem war ich wie oben schon erwähnt, zu schüchtern um um Hilfe deswegen zu fragen. Ich schaute mir dazu ein Video an, obwohl ich lieber etwas dazu gelesen hätte, jedoch wusste ich nicht einmal wie ich nach der Lösung richtig im Internet suchen sollte. Das Video half mir nicht bei meinem Problem, überhaupt nicht. Am Ende des Stundenblocks war ich bereit um Hilfe zu fragen, jedoch konnte ich mich nicht dazu überwinden zu Fragen, weil es einfach schon viel zu spät für die Frage war, zumindest so laut meinen Unterbewusstsein.

Bei der nächsten Einheit ging es mir mit der ganzen Situation schon wieder besser und ich hatte mir fest vorgenommen am Anfang der Stunden den Lehrer deswegen zu fragen, nachdem ich es noch ein letztes Mal versucht hatte, klappte dies auch problemlos. Der Lehrer half mir bei meinem Anfangsproblem mit SteamVR. Er sagte mir was ich machen sollte, und zeigte mir dies auch in meiner Unbeholfenheit über Screensharing. Somit wusste ich was ich tun zu hatte, wie die Kamera zu löschen und welche anderen Einstellungen zu aktivieren, bzw. zu diesen umzuschalten, und dass ich einfach nach allem im Projekt suchen kann, was ich schon wieder ganz vergessen hatte, da die Suchfunktion so gut im Design getarnt ist. Somit hatte ich auch endlich dem Player, mit dem ich testen kann, ob die Größenverhältnisse passen. Des Weiteren gab er mir auch noch Informationen über eine von SteamVR integrierte Button Funktion, bzw. Prefab, und drei Videos die diese Sachen nochmal genau erklärten, welche natürlicherweise angeschaut wurden.

Da die neue Version von Maya nun heruntergeladen war, wurde der Button auch gefixt, dass 2 verschiedene Materialien auf ihn angewendet werden können, und neu in das Projekt eingefügt. Für den das Knopfgerüst, wurde ein dunkles metallenes Material geschaffen, so dass es in den passt. Für den Button selbst, wurde zunächst ein blaues Plastik verwendet, um ihn nicht die typische grün/rot Farbgebung, und somit auch gut/böse Stimmung zu geben. Da die Knöpfe jedoch nicht das gleiche machen, sollten diese nicht die gleiche Farbe haben, weshalb der zweite Knopf rot gemacht wurde, um eine kalt/warm Ebene hinzuzufügen. Da das Plastikrot um so viel intensiver als alles andere in den Raum erschien, wurden die Farben der Knöpfe etwas neutralisiert. Für den Planeten, da er keinen echten vorhandenen Planeten unseres Sonnensystems oder sonstigem sein sollte, wurde in Photoshop nach Belieben ein Muster erstellt, was auf die Albedo angewendet wurde.

Der nächste, und somit auch letzte Schritt des Projekts, war das Programmieren. Die allgemeine Vorstellung, von dem was gewollt ist, und wie es funktionieren könnte, wurde überlegt und auch gefunden, anhand von vorigen Projekten. Hierbei entsteht jedoch wieder das Problem, dass unbekannt ist, inwiefern der Code umgestaltet werden muss, dass er funktioniert und wo und wie er in Unity eingefügt werden muss, da dass eines der Hauptprobleme, die ich in Unity habe, ist, und insgesamt das ganze Programmieren keine Stärke ist. Da aber heute überhaupt nicht mein Tag um den Kopf auf das Programmieren zu fokussieren, da programmieren ein eigenes Mindset ist, in das man sich versetzen muss, verschiebe ich dies auf später. Da der Endabgabetermin vorgeschoben wurde, heißt dies, Wochenende. An diesem Wochenende hatte ich überhaupt keinen Kopf für Programmieren, noch weniger als am Mittwoch, was ein sehr schlechtes Zeichen ist. Wenn das Video (<https://www.youtube.com/watch?v=Gcoj3llfzSw>) versucht wurde angeschaut zu werden, konnte erstens sich null auf sein gesagtes konzentriert werden, und es liegt definitiv

nicht an der Sprache, da mein Kopf sich einfach zu dem Thema nur ausschaltet im Moment, und ich leichte Wut in mir deshalb verspüre, da dass gesagte in dem Video, wahrscheinlich sehr hilfreich ist, da es der alte Code nicht wirklich ist, aber ich sitze hier nun schon mehrere Stunden lange, und es wird definitiv nichts mehr. Es tut mir Leid. Doch es gibt Phasen, in denen ich mich sehr gezielt und mit Laune auf das Rätsel namens Programmieren eines Codes werfen kann, und dann gibt es eben Tage an dem Frust ausgeschüttet wird, wenn allein nur an einem Code gedacht wird. Und ich will jetzt echt keine Ausreden schreiben, den auf das auf das es zurückkommt ist eine schlechte Zeiteinteilung.