**Is-Hunter Journal**

Gruppe: Nicolas Takagawa, Daniel Schären, Ron Buntschu

08.03.16

IS-Hunter ist ein durch Chicken-Shooter inspiriertes Spiel, bei welchem das Ziel darin besteht, aus der Deckung hervorkommende Terroristen zu schiessen.

Es wird zwei Kategorien von Terroristen geben: -AK-Terrorist  
 -Kaboom-Terrorist

AK-Terroristen sollten aus der Deckung schiessen, wenn sie dies tun verliert man ein Leben.   
Kaboom-Terroristen tragen eine Bombe, bewegen sich nach vorne und wenn man sie zu spät trifft, detonieren sie, man verliert ein Leben.

Die Bilder der Terroristen werden eingescannte Karikaturen. Sie sollten erkennbar voneinander zu unterscheiden sein.

16.03.16

Wir schreiben einen ersten Teil des Lasten- und des Pflichtenhefts. Die Grundidee des Spiels mit einigen Explikationen wurde in das Lastenheft eingetragen. Die Idee wie am 08.03.16 beschrieben wurde noch ergänzend besprochen.

Zur Sprache kam die Möglichkeit, verschiedene Spielhintergründe zu wählen.

Ausserdem könnte man sich als Spieler in einer Deckung befinden, wo man vor Schüssen sicher ist, allerdings durch Bomben getroffen werden kann.

Die Realisierung dieser zusätzlichen Anwendungen hängt von deren Aufwand und der Auslastung des vorgegebenen Zeitfensters ab.

29.03.16

Das Pflichtenheft wurde fertiggestellt und mit Herr Müller besprochen. Nach einigen Korrekturen ist es nun in Ordnung und wir können mit dem Produktbacklog beginnen.

05.04.16

Heute haben wir zum ersten Mal mit dem Qt-Creator „gespielt“. Wir haben es geschafft, einem Programm ein Hintergrundbild einzufügen und dieses zu starten. Ausserdem haben wir Infos zu QML gesammelt, um herauszufinden wie man damit arbeitet.