# **Protokoll 20.06.2015**

### Anwesend

Daniel, Dennis, Alex, Ingo

### Zeit für Probleme:

Zu Grafik:

* Sprites in 3D sind aufwändig
* Wenn SideScroller -> große Bosse problematisch?

Zu Motivation:

Wie wollen wir das Projekt zu Ende führen?  
Was seht ihr in dieser Firma?

* Dennis: Das Projekt ist ein Lernprozess. Möchte etwas haben worauf man stolz sein kann.
* Alex: Hat keinen Spaß mehr am Projekt (Änderungsmaßnahmen?)
* Daniel: Traumjob, will unbedingt etwas Gutes produziert haben und die Firma auch weiter vorantreiben
* Ingo: Die Programmierung macht Spaß, die Arbeitsdisziplin mancher Personen ist aber unmöglich.

Edit von Ingo: Ich denke wenn sich alle mal zusammenreißen und wir aufhören mit der Wischi-Waschi Art Aufgaben zu erledigen sondern einen festen Plan zusammen aufstellen, wird das auch was. Momentan ziehen wir nicht an einem Seil sondern jeder an seinem eigenen (oder auch an keinem!)

Olcay, Matze, Max??

**Beschluss:** Pause bis nach den Prüfungen, bis dahin sollte sich jeder überlegen ob und wie er weitermachen möchte. (Samstag nach den Prüfungen Meeting)

Vorschlag von keine Ahnung wers war: Zusammen einen Charakter entwickeln auf Alex‘ Basis damit man sich besser mit dem Spiel identifizieren kann.

### Ergebnisse

Programmierung:

* Probleme beim Einpflegen der Steuerung -> Abwarten bis Zukunft des Spiels feststeht
* EnemyController: begonnen
* UI: graphisch fertig, aber muss noch mit Funktionalität versehen werden

**Beschluss:** Alles läuft ab sofort über GitHub, auch Projektplanung Milestones usw.

Design:

* Alex: Hat sich über Sprites informiert

Link bzgl. Sprites in 3D von Daniel <hier einfügen> (aus Agenda entnehmen, wo ist die?!)