

Bachelor-Gruppenprojekt

Zeitplan

Module Number: SAE 601
Block Name: Producers & Directors
Date Submitted: 08.0.2016
Award Name: Bachelor of Sciences (Honours)
Course: GPBP 415
Name: *Christian Schmid*
City: Stuttgart
Country: Germany
Staffing: *Frank Meder*

Projekt Beschreibung

Kitchen Panic ist eine kostenlose Spiele- Applikation für Smartphones mit Android- Betriebssystem. Das Spiel wird in Unity3d entwickelt. Ziel ist es, in einer vorgegebenen Zeit, Kunden mit Essen zu versorgen. Man muss die einzelnen Arbeitsschritte eigenhändig managen, um die Mahlzeit am Ende dann servierbereit zusammenzufügen. Ist man nicht schnell genug, werden die Kunden den Laden verlassen. Um das Level zu gewinnen, muss man eine bestimmte Anzahl an Kunden in der Zeit versorgt haben.

Die App wird aus drei verschiedenen Leveln bestehen, welche sich sowohl im Schwierigkeitsgrad, als auch in Design und Stil voneinander unterscheiden, da in jedem Level ein weiteres Gericht hinzukommt.

Das Team

Christian Schmid:	Projektleitung / Programming
Christian Dell:	Lead Artist / Level Design
Alexandra Schöllhammer:	Character Designs / Modeling / Animation
Andreas Pantel:	Modeling / Audio
Adrian Fahrbach:	Texturing / Animation / UI

Projektziele:

- 3 Level mit kompletter Innenausstattung
 - Arbeitsfläche Gerade + Ecke
 - Kundentheke
 - Aufbewahrung Grundzutaten
 - Kühlschrank
 - Aufbewahrungskiste
 - Waschbecken
 - Herdplatte

- Reiskocher
- 3 Köche
 - Für jedes Level einen
- 3 Kunden
- Verschiedene Gerichte
 - Suhsi (1. Level)
 - Gebratene Nudeln (2. Level)
 - Frühlingsrollen (3. Level)
- UI
 - 1 Hauptmenü
 - 1 Levelauswahl
 - 3 Start / Stop UI
 - Für jedes Level ein passendes
- Animationen
 - Charakter (Koch)
 - Idle
 - Laufen
 - Schneiden
 - Kunde
 - Essen
 - Gegenstände
 - Wackeln des Deckels
 - Öffnen des Kühlschranks
- Effekte beim Zubereiten von Gerichten
 - Kleine Wolken

Nicht- Ziele

- Auswahl des Kochs
- Veränderung des Kochs durch den Benutzer
- Auswahl vom Level – Design durch den Benutzer

Zeitplan

Für den Zeitplan benutzen wir das Onlineportal www.Agantty.com. Hierbei ist es leider nicht möglich diesen als Offline – Version zu speichern. Daher möchte ich Sie bitten, mir, dem Projektleiter, ihre Email-Adresse zukommen zu lassen damit ich Ihnen eine Einladung schicken kann um den gesamten Zeitplan einzusehen.

Meilensteine

Projektstartphase:	16.10.2016
1. Level fertig:	14.12.2016
2. Level fertig:	13.01.2017
Testphase:	16.01.2017
3. Level fertig	03.02.2017
Korrekturphase	06.02.2017
Abschluss des Projekts	25.02.2017
Veröffentlichung im Google Play Store	02.03.2017
Abgabe des Projekts	04.03.2017

Meine Aufgaben

Ich bin für die Organisation des gesamten Projekts und Einrichtung des SVN Servers zuständig. Ebenso kümmere ich mich um alle anfallenden Programmier - Aufgaben und baue das Projekt in Unity3d zusammen. Zum entwickeln der Klassen benutze ich das Programm Visual Studio 2015.

Im folgenden sind meine gesamten Aufgaben und deren Anfangs- sowie Beendigungsdatum aufgelistet.

Zeitplan im Gantt-Diagramm











