Abschlussproduktion SAE\_GPBP415+GABP415

Gruppenmitglieder: Alexandra Schöllhammer, Andreas Pantel, Christian Dell, Christian Schmid. Adrian Fahrbach

Präsentation: 06.10.2016

Projektname: Kitchenpanic

Projektleiter: Christian Schmid

Lead Artist: Christian Dell

Programmierer: Christian Schmid

Artist: Alexandra Schöllhammer, Andres Pantel, Christian Dell, Adrian Fahrbach

Ziel Version:

Zie Auflösung:

Maximale Dateigröße zum Upload

Bedingungen zum Upload:

Bei Krank / nicht erreichen des Ziels : mind. 48h vorher Anmelden sonst Strafe

Strafe: 1 Bierkasten

Abgabetermin: 4. März

1. Milestone am 25.10
   1. Grundgerüst vom Projekt sollte bestehen.
      1. Einige dringend erforderliche Assets um das Spiel zu testen
         1. Arbeitsfläche
         2. 1 Rezept + Materialien
         3. 1 Kunde

Nächstes Pers. Meeting: 18.10

* Anschließend jeden zweiten Dienstag

Nächstes Discord Meeting:

* Dienstag 11.10

Idee:

* Für Androidsysteme
  + Was ist zu beachten?
  + Bildschirmgröße
  + Systemleistung -> Anforderungen
* 3D
  + Fall das Handy mit den vielen 3D Assets überfordert ist, werden einige 3D Assets durch Planes ersetzt
* Grafik: Comic
* Stil: noch nicht festgelegt
  + KEINE zu starke Anlehnung ans Asiatische wie manche Chinesische Restaurants
* Ähnlich wie SushiMoto
* Kunden spawnen und geben Bestellung von Sushi auf

Spieler übernimmt die Rolle des Shushimeisters und muss sie zubereiten. Je nach Fortschritt kommen weitere Rezepte hinzu

Der Spieler muss in einer bestimmten Zeit eine bestimmte Anzahl an Bestellungen fertig stellen. Ist er zu langsam werden die Kunden sauer und verlassen den Stand. Der Spieler verliert somit Kunden und wertvolle Bestellungen. Schafft er das Level nicht, muss er es von vorne versuchen.

Während dem Spielverlauf kann der Spieler verschiede Gestaltungsmöglichkeiten freischalten. So kann er zum Beispiel die Hände verändern. Dies hat keinen Einfluss auf das Spiel selbst und ist daher eine rein optische Erweiterung.

Projektziel:

* 3 verschiedene Level
  + Classic ( Asiatisch), Weltraum und Candyland
* 3 verschiedene Köche
  + 1 für jedes Level

Ressourcen:

* ^ Christian Dell Christian Dell Christian Dell Christian Dell Christian Dell

Kommunikationsmittel:

* FB Gruppe
* WA Gruppe
* TS -> Wird eingerichtet
* SVN Server wird eingerichtet
* Meeting 1x die Woche im TS/ Discord
* Meeting in der Schule alle 2 Wochen

Aufgabenverteilung

* Artists planen ihre Aufgaben selbstständig. Bericht womit man gerade beschäftigt ist und wie lange man dafür ungefähr benötigt
* Artist
* Programmierer
  + Sämtliche Anfallende Programmieraufgaben
  + Klasse für Kunden
    - Aussehen / Typ
    - Bestellung
    - Zufriedenheit
  + Klasse für Endprodukt
    - Zutat1
    - Zutat2
    - Zutat3
    - Bild
    - istFreigeschaltet?
    - sindZutatenFertig?
  + Klasse für Zutaten
    - Name
    - Bild
    - Zubereitungszeit
    - ZutatenKochen()
  + Klasse für SpielerController
    - Touch()
    - isZutat?
    - Zubreitung()

Präsentation am Donnerstag Dauer: 10 – 20 Minuten

Inhalt

* Projekttitel
* Grobe Beschreibung zum Inhalt
  + Taskleiste ?
* Übersicht Zeitplan
  + Konkret, Gant
* Übersicht Personalplan
  + Hirarchie -> Aufgaben zuweisen
  + Übersicht ressourcen

Was muss noch geplant / Überlegt werden

* Welche Belichtung, Light Maps
* Animationen für Kochtöpfe etc.
* Strafe bei nicht erledigen seiner Aufgaben
* Testphasen einplanen -> 3 Wochen
  + Zusätzliche Testphase nach Abschluss des Projekts um Anpassungen an Zeit / Auftragsmenge anzupassen ?
  + Testgeräte organisieren
  + Tracking Programm zum Erfassen der Fehlermeldung
* Lieber weniger Level (konkrete Level Anzahl) dafür geilen Scheiß
  + 3 Level
    - 1. Level Classic
    - 2. Level Weltraum
    - 3. Level Candyland
    - Testphase nach 1. Level und 2. Und 3. Dann zusammen
* Lead Artist festlegen
* Komplettes Projekt durchplanen nicht nur bis zum 1. Milestone
* Texturgröße
* Zeit für Task überdenken -> 4Tage für Lowpoly zu viel
  + - * + 2 Tage für Animationen zu wenig
* Agantty für Zeitplan ? ja!
  + Taskmanagement Programm -> Auflistung aller Tasks zum Abhaken
* Tutorial zur Einführung des Spielers
* Folgende Woche zur Informationssammlung mit nehmen
  + Aufgabe auf 3 -4 weitere Leute aufteilen
* Was muss recherchiert werden
  + Welche Systemanforderungen für welche Androidversion
  + Informieren über Features der Andoidversionen, was ist wo möglich
  + Auflösung festlegen
  + Maximale Dateigröße zum Upload
  + APK Dateien zum Hochladen von App auf Google Play Store
* Ziele besser definieren -> SMART Prinzip
  + Ab wann gilt Ziel als erreicht ?
* Von jedem die Emailadresse
  + Chris S: [chris.schmid996@yahoo.de](mailto:chris.schmid996@yahoo.de)
  + Chris D:
  + Alex
  + Adrian:
  + Andreas: