Themeneinreichung - Abschlussarbeit - 2023

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **** 3D-Entwicklung | | |  | | Nachname: Herberich | | |  |
| ****  CrossMediaDesign | | |  | | Vorname: Sandro | | |  |
| ****Informatik | | |  | | Gruppe: GME21.1 | | |  |
|  | | |  | |  | | |  |
| Gewähltes Rahmenthema (Nr. + Bezeichnung):  Nr.7 First-Person-Shooter (optional VR) | | | | | | | |  |
| Arbeitstitel Ihres Themas: Project: “Shadow Tag“ | | | | | | | |  |
|  | Datum | Aufgabe | | geplant | | In Bearbeitung | erledigt | |
|  | 01.03.2023 | Ideenfindung | | x | | x | --- | |
|  | Grobkonzept | | x | | x | --- | |
|  | Unity einrichten mit allen zusätzlichen extras wie ProBuilder oder dem neuen Input system | | x | | x | x | |
|  | 02.03.2023 | Ideenfindung | | x | | x | x | |
|  | Grobkonzept | | x | | x | --- | |
|  | 03.03.2023 | Grobkonzept | | x | | x | x | |
|  | 04.03.2023 | Feinkonzept | | x | | x | --- | |
|  | 05.03.2023 | Feinkonzept | | x | | x | x | |
|  | Einbinden und bauen des Labyrinth editors aus dem Unterricht | | x | | x | x | |
|  | Bauen eines probe Labyrinths | | x | | x | x | |
|  | Modelierung eines Portals | | x | | x | x | |
|  | 06.03.2023 | Erstellung des Player controulers mit allen funktionen wie Springen, ducken, laufen, umsehen, Interagieren (Zusammenführung) | | x | | x | x | |
|  | Aufbau der Waffen function mit GunManager und Gun Script | | x | | x | x | |
|  | 07.03.2023 | Modellierung und Animation der 1 Waffe und einbinden dieser. | | x | | x | x | |
|  | 08.03.2023 | Modellierung Sniper und Geist | | x | | x | x | |
|  | 09.03.2023 | Modellierung Skelett und Slime | | x | | x | x | |
|  | 10.03.2023 | Scene Management | | x | | x | x | |
|  | Game Manager | | x | | x | x | |
|  | 13.03.2023 | Save Manager und save System | | x | | x | --- | |
|  | 14.03.2023 | Save Manager und save System | | x | | x | x | |
|  | 15.03.2023 | Funktionierende Portale mit Scene Management | | x | | x | x | |
|  | 16.03.2023 | Update GunManager , DisplayWeapons | | x | | x | x | |
|  | 17.03.2023 | Ghost Station implementieren, Update SaveSystem, Update Weapon Stand, Update GunManager | | x | | x | x | |
|  | 20.03.2023 | Add Rifle to assets, save load system for Scenes and Labyrinth Level | | x | | x | x | |
|  | 21.03.2023 | Main Menu Options UI Funktionen erstellen | | x | | x | x | |
|  | 24.03.2023 | Audio Manager, Menu fertigstellen, Animationen von Waffen | | x | | x | --- | |
|  | 27.03.2023 | Menu fertigstellen, Animationen von Waffen | | x | | x | x | |
|  | 28.03.2023 | Haus bauen und gestalten | | x | | x | x | |
|  | 29.03.2023 | Player UI, Loading Screen, Map Building von Map 1 und 2 | | x | | x | --- | |
|  | 30.03.2023 | Player UI, Loading Screen, Map Building von Map 1 und 2 | | x | | x | x | |
|  | 31.03.2023 | Sound System implementiert und Mixer erstellt | | x | | x | x | |
|  | 03.04.2023 | Intro sequence/ animation, sound trigger implementer und erstellen, VFX und Credits erstellen | | x | | x | x | |
|  | 04.04.2023 | Tür, Portal Rückreise, Tor animation und Sound | | x | | x | x | |
|  | 05.04.2023 | Überarbeitung der Start scene | | x | | x | x | |
|  | 06.04.2023 | Grobkonzept und Technische Beschreibung fertigstellen und überarbeiten | | x | | x | x | |
|  | 07.04.2023 | Clean-up und Ordner Strukturen | | x | | x | --- | |
|  | 10.04.2023 | Save system Überarbeiten | | x | | x | x | |
|  | 11.04.2023 | Einstellungen Überarbeiten für Speicherung | | x | | x | x | |
|  | 12.04.2023 | Speicherung mit encrypting | | x | | x | x | |
|  | 13.04.2023 | Kleinere Bug fixes und Überarbeitungen | | x | | x | --- | |
|  | 14.04.2023 | Beta Testing alles nochmals überprüfen und wenn nötig ausbessern / Story Audio einbauen | | x | | x | x | |
|  | 17.04.2023 | Tutorial in hub mit Hilfe Text und Spracherzählung | | x | | x | x | |
|  | 18.04.2023 | Kleinere Bug fixes und Überarbeitungen, Deadline Ende alle funktionen nochmals überprüfend und feinschliff | | x | | x | x | |
|  | 19.04.2023 | Vorbereitung Abgabe nochmals Alles Überprüfen Finalen Bild machen Zip Dateien erstellen | | x | | x | x | |