

Besprechungsprotokoll

Veranstaltung:	Besprechung 3
Datum:	12. Juni
Agenda:	
ProtokollantIn:	Bennett
Qualitätssicherung:	Leon
Verteiler:	Teilnehmer

Nr.	Art	Betroffen	Stichwort	Beschreibung	Termin	Erledigt
		Constantin	Characterwechsel	Fortsetzen der Entwicklung am Characterwechsel-System	Prototyp morgen, Freitag Abend fertig	
		Leon	Button-Drehung	Button-Drehung von Gyro auf den Beschleunigungssensor umstellen		
		Leon	Dokumentation	Projektbeschreibung erstellen		
		Bennett	Lebensanzeige	Lebensanzeige entwickeln, evtl. nur für Player, evtl. aber auch Lebensanzeigen für Gegner		
		Constantin	Zeit-Persistierung	Evtl. nicht über PlayerPrefs sondern sicherere Methoden persistieren, weil sonst manipulierbar		

- Festlegung der Unity-Version auf 2020.3.3 damit es nicht zu Versionskonflikten kommt
- Das Team soll evtl. überlegen, ob sie interessante Ideen für Leveldesign haben
- Einseitige Charaktere (z.B. Nashorn) sollen auch auf der Decke sein können (aber nicht wechseln können)
- Report:
 - o Leon: Papierprototyp Level gemacht
 - o Bennett: Angriffssystem gemacht
 - o Magdalena: Gegner AI recherchiert, A-Star (A*) Package als Empfehlung
 - o Constantin: Zeitspeicherung über PlayerPrefs, Angefangen mit Characterwechsel
- Donnerstag 17:30 Uhr nächstes Treffen