**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 Charactere (z.B. Nashorn) sollen auch auf der Decke sein können (aber nicht wechseln können)
* Report:
  + Leon: Papierprototyp Level gemacht
  + Bennett: Angriffssystem gemacht
  + Magdalena: Gegner AI recherchiert, A-Star (A\*) Package als Empfehlung
  + Constantin: Zeitspeicherung über PlayerPrefs, Angefangen mit Characterwechsel
* Donnerstag 17:30 Uhr nächstes Treffen