**Besprechungsprotokoll**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Veranstaltung: | | | | Besprechung | | | |
| Datum: | | | | 6.6.2021 | | | |
| Agenda: | | | | Besprechung Fortschritt, nächste Schritte definieren | | | |
| ProtokollantIn: | | | | Bennett | | | |
| Qualitätssicherung: | | | | Leon | | | |
| Verteiler: | | | | Teilnehmer | | | |
|  | | | |  | | |  |
| **Nr.** | **Art** | **Betroffen** | **Stichwort** | | **Beschreibung** | **Termin** | **Erledigt** |
| 1 |  | Constantin | Wechselsystem | | Characterwechselsystem entwickeln | Nach Donnerstag |  |
| 2 |  | Constantin | Controller | | Character Controller weiter entwickeln | Nach Donnerstag |  |
| 3 |  | Bennett | Fortschritt | | Level-Fortschritt speichern und im Menü anzeigen | Samstag |  |
| 4 |  | Bennett | Angriffssystem | | Angriffssystem umsetzen, unabhängig von wem | - |  |
| 5 |  | Magdalena | Recherche | | Gegner AI recherchieren – wie setzt man dies um? | Samstag |  |
| 6 |  | Leon | Levelsystem | | Leveldesign erstellen | Samstag |  |
| 7 |  | Leon | Merging | | Merging, integrieren und Erstellen einer Demo-Szene | Dienstag |  |

* Nächsten Samstag 18 Uhr nächste Besprechung
* Dienstag merging der Funktionen in den Main Branch und Erstellung einer Szene
* Leon stellt am Donnerstag vor
  + Bittet alle, ihre Mikros und Kameras anzumachen