**Konzeptioneller Ansatz: Carrier Tracking**

Verwendete Unity Version: 2019.4.11

Im projekt gewechselt auf 2019.4.13F1 weil Zusammenspiel weil verdacht bestand dass JSON Probleme vorliegen, deshalb auch wechsel auf binary Files

Dot von 2.X auf 4.X version update sonst QR Code Bib nicht nutzbar

**Interessante Punkte:**

Verbindung von virtuellen Objekten mit der Realität anhand von aufgenommen Fotos (Echte welt in digital überwachen und projezieren)

Bestimmung der Maße der QR Codes und Positionierung der Kamera (Bilderauswertung, QR Bib auswählen,warum hat er diese gewählt, kostenlose Bib)

Abspeichern alle angelegte informationen von Stationen und Ladungsträgern in Binary Files

Einstieg in Unity, 3D Software Engine (Game Dev – auch 2D )

Anwendung klassischer Softwarepatterns in Unity wie MVC Singleton

Irgendwas mit projektmanagement halt // SCRUM

**Weitere Punkte welche im Backlog vorgesehen waren aber aus zeitlichen oder technischen Gründen nicht umgesetzt wurden:**

* Platzieren von Abbildern der Ladungsträger anstatt Platzhalter Model
* Freie Ordnerwahl // Shared Ordner
* Wände zeichnen (temp drin, nicht mehr genutzt funktioniert noch aber wird nicht gespeichert)

**Herausforderungen und Probleme:**

Zusammenspiel von Unity und Github 🡪 Schnittstellen dev team github

Verchiedener wissenstand der teilnehmer 🡪 alle auf ein level bringen

Corona Pandemie // Präsenztermine // Auswertungen Bilder // Kein werksbesuch alles nur digital tortz praxis alle noch theorie // Kommunikation meist per Mail

Neue programmiersprache

Crossplattform (Mac und Windows spielen nicht zusammen