

Class diagram change report

Name changes:

- Interaction component -> PlayerInteractionComponent

In **PlayerInteractionComponent**:

- Src: Transform -> interactor: Transform (hat den Grund, dass man mit src bzw. source nicht weiß, was gemeint ist – mit interactor weiß man, dass der Spieler gemeint ist)
- SendRay(ray : Ray) -> checkInteraction(ray: Ray)

Inventory, Item, CollectableItem:

- Fallen weg, da alles dann im SaveAndLoad Manager gehandhabt wird – wir benötigen kein dynamischen Zugriff, da wir alles auf lange Zeit speichern wollen, somit macht ein Inventar wenig Sinn.

CharacterComponent:

- Fällt weg – brauchen wir nicht, da wir das Game Object vom Player haben

PlayerMovement:

- Alles mit jump, velocity, ... fallen weg, da wir das nicht benötigen

New changes:

- Wollen eine klasse haben, die von jeder scene aus verwendet werden kann – so kann der spieler dann jederzeit auf das hauptmenü zugreifen
- Alle klassen, die wir programmiert haben, wurden auch hinzugefügt