

Endpräsentation

Teamvorstellung

Wer sind wir?

Projektvorstellung

Was stellen wir vor?

Motivation

Warum dieses Projekt?

Persönliche Lernziele?

Aufgabenverteilung

Sprite-Designer: Oskar, Sharleen

Entwickler: Hai, Laurin, Noah

Sound-Designer: Fabian, Sharleen

Management: jeder hatte mal mehr oder weniger gemanaged

Organisation

Arbeitsmittel: GitHub Versioning / Desktop, Unity, Discord, WhatsApp

Herangehensweise: features werden gebranched und nach Review gemerged

Anforderungen

Was waren die Anforderungen?

Charaktere

Wie viel wurde umgesetzt?

Entwicklung

Unity Entiies (game objects)

Componenten

zwei Ansätze:

Sprites

prefabs

Vorteile / Nachteile der Ansätze

Design

Pixelarts Herangehensweise? Müsst ihr (Oskar, Sharleen) was überlegen, wär gut, wenn ihr ein paar Worte dazu verliert

Beispiele aus der Entwicklung:

Szenen

Prefabs

Code?

Retrospektive

branching nicht durchgängig gemacht

höherer Arbeitsaufwand als erwartet?

Fazit

DLC incoming  
oder sowas