ÜK335 Mobile App

**22.05.2023 bis 02.06.2023**

**Von ©Dominic Streit**

**Version 1**

**Ausgabedatum: 23.05.2023**

**Projekt Methode: Wasserfall**

**Berufsschule: CsBe**

**Experte: Manuel Sollberger**

**Fachrichtung: Informatiker Applikationsentwicklung**

# Einfürung

In dieser dokumentation geht es um ein spiel und auch app, mit dem titel «Jam Is Fighting». Die Idee dazu ist das ein Glass Marmelade kämpfen sollte.

Stellen sie sich for, sie sind zuhause und haben Langeweile. Sie erineren sich das sie ein Spiel auf ihrem Handy besitzen mit dem namens «Jam Is Fighting» und sie starten die app.

Man startet in einer zwei dimensionaler welt wo der spieler sich bewegen kann, wie auch schlagen. Der spieler ist ein glass marmelade mit armen und beinen. dieses spiel soll kein ziel haben, es soll ein einfaches sandbox spiel sein. in dieser zwei dimensionaler welt, kann ein marmelade glass einen box sack schlagen.

In den nächsten seiten wird ihnen beschrieben wie dies technisch und graphisch funktioniert/ausieht

Inhalt

[2 Tabbellenverzeichnis 2](#_Toc93060721)

[3 Arbeitsjournal 2](#_Toc93060722)

[4 Auftrags Beschrieb 2](#_Toc93060723)

[5 Etwas 2](#_Toc93060724)

[6 Reflexion 3](#_Toc93060725)

# Tabbellenverzeichnis

[Tabelle 1 Arbeitsjournal 2](#_Toc93060621)

# Abbildungsverzeichnis

**Es konnten keine Einträge für ein Abbildungsverzeichnis gefunden werden.**

# Organisation der Arbeits Ergebnisse

Diese Arbeit besteht aus zwei Teilen. Die Dokumentation und das Unity Projekt. Beide Dinge werden lokal gespeichert und dazu wird noch GitHub verwendet, damit immer wieder eine Version verfügbar ist. Sie können in dem GitHub repository einige Verzeichnisse einsehen mit dem Namen des Datums, wann es auch gespeichert wurde. Hier ist der link zu dem repository:

<https://github.com/Loadigjablos/uek335>

Ein Bild, das Text, Screenshot, Zahl, Software enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

# Analyse

## Ist

Der Dozent hat uns einen Auftrag gegeben eine mobile Applikation umzusetzen. Der Kriterien Katalog besagt das die Dokumentation folgende Dinge beinhält:

* Eine Titel Seite
* Eine Analyse
* Storyboard
* Tests

Was wurde vorbereitet:

* Eine Vorlage von der Dokumentation was eine Titel Seite und ein arbeitsjournal Vorlage beinhält.
* Vorwissen über Unity, es wurde schon einige Projekte mit Unity umgesetzt
* Vorwissen über C#, es wurden schon Projekte mit C# umgesetzt (ohne der Unity Engine)

## Soll

Dieses spiel soll simpel ausehen und eine simple funktion haben.

* Der benutzer soll den spieler nach links und rechts bewegen können.
* Der benutzer soll mit einem knopf vor sich schlagen gönnen.
* Der spieler soll immer gegen den gegner schauen.
* Die kamera bewegt sich mit dem spieler
* Im UI sollen leben des spielers angezeigt werden.
* Im UI soll man ein Menü öffnen können.
* Wenn das menü offen ist wird das spiel gestopt und wenn es geschlossen wird soll das spiel weiter gehen.

Das sind die minimalen anforderungen an das spiel. Mehr kann dazu kommen wenn die zeit reicht.

# Planung

## Story board

## UML Klassen Diagramm

# Kurzfassung des IPA Berichtes

## Anforderungen

## Umsetzung

## Ergebnise

# Arbeitsjournal

Tabelle 1 Arbeitsjournal

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tätigkeiten | Zeitaufwand | |
| **SOLL** | **IST** |
| Zeitplan | 5 | 5 |
| Titel | 1 | 1 |
| **Gesamte Tagesleistung** | 6 | 6 |
| Probleme | | |
| keine | | |
| Hilfestellung | | |
| keine | | |
| Reflexion | | |
| Ich habe den Zeitplan fertig gestellt und habe mit der Dokumentation angefangen. zu der Dokumentation habe ich ein Vorlage von mir eingefügt. Ausserdem habe ich mir Zeit Genomen für ein guten Titel mir auszudenken, der mein Projekt beschreibt und neugierig macht. | | |