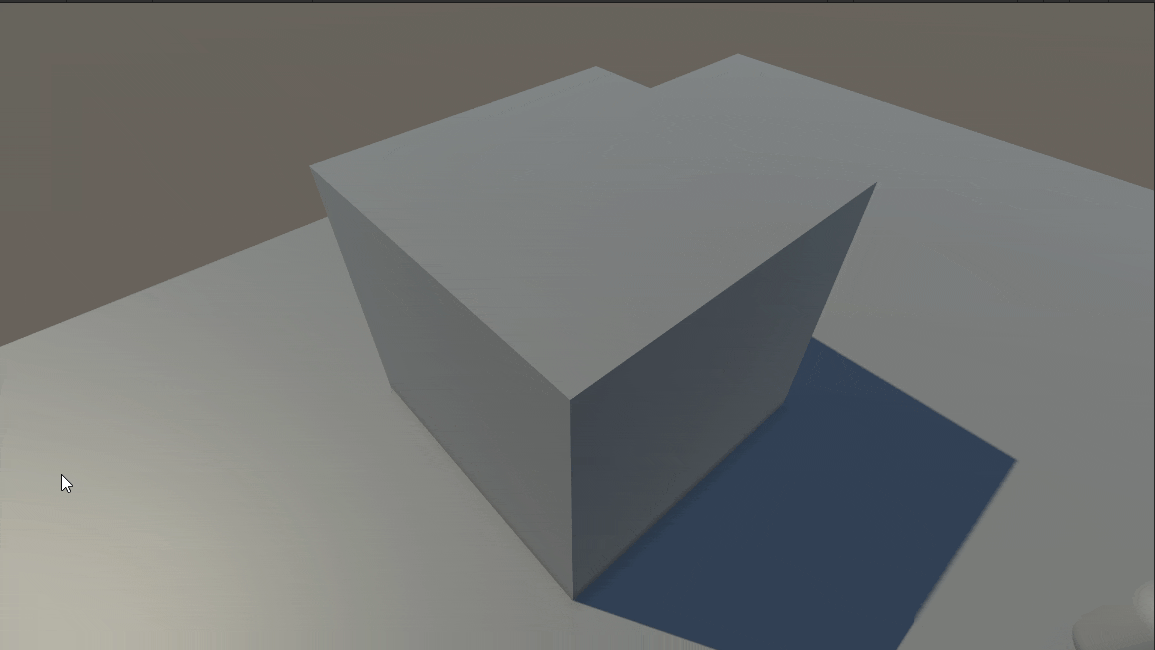
21.09.2024

* FrameRateLimiter Prefab erstellt (120fps)
* Camera Controller erstellt
  + Bewegung mit WASD
  + Rotation mit QE
  + Zoom mit Mausrad
* „**Camera**“-Prefab erstellt

22.09.2024

* „Proximity-Fade Node“ Subgraph erstellt
  + Muss in jedem **Shader** eingebaut werden, welcher durchsichtig werden soll, um das Interieur zu sehen (vor allem **Gebäude**)

23.09.2024

* Church Model importiert

24.09.2024

* Goblet importiert
  + Shader erstellt
* Object-Highlighting finalisiert
  + „**IHighlightable**“-Interface erstellt
  + „**Highlighter**“-Prefab erstellt
* Interactionpoints für **IInteractables** erstellt
  + „**InteractionPoint**“-Prefab erstellt
  + Jedes **interactable** muss ein **empty-child** besitzen, welches die **Points** als children hält
* Unit Selection mit „**ISelectable**“ abgeschlossen

25.09.2024

* Anfang der Gegenstände tragen – Mechanik
  + Kompatibilität zwischen Destination Circle und Highlighted Items geschaffen
  + Units können ohne Beschränkungen Gegenstände tragen (noch sehr unzuverlässig)
* Viking Helmet importiert

26.09.2024

* Sword Model importiert
* Shield Model importiert

02.10.2024

* Gegenstände tragen
  + Zuverlässigeres Aufsammeln
  + Unit hat zwei Hand-Spots zum Tragen

15.10.2024

* BehaviourStateMachine ins Unit-Prefab implementiert.
  + Verhalten ist hier zu steuern
  + Dafür wurde ein „ActionType“-Enum angelegt
* LeftHand-Script -> OffHand-Script
* RightHand-Script -> MainHand-Script

16.10.2024

* „MouseRayCaster“-Prefab erstellt
  + utils
* MouseRayCast-Klasse erstellt
  + Hier wird der RayCast(mousePos) zentral ausgeführt
  + „HitType“-Enum erstellt
  + MouseRayCast bietet CurrentHitType und HitInfo an
  + Klassen ObjectInteractor, UnitClick und DestinationSetter dementsprechend angepasst

18.10.2024

* Kleinere Änderungen am Highlighting
  + Units können nun sowohl highlighted als auch selected werden

21.10.2024

* Highlighting erweiterung
  + Gegner automatisch rotes highlight
* Healthbar erstellt
* UI Camera erstellt und dem „Camera“-Prefab hinzugefügt
  + Camera zum Rendern der UI-layer

23.10.2024

* „CompareDistance“-Methode nach „Vector3Extension“-Klasse ausgelagert
  + Verwendbar unter Vec3a.CompareDistance(Vec3b)
* Church Model aktualisiert
  + Hat nun auch eine Innenseite
* Soldiers haben nun Attack Speed und Range

24.10.2024

* „Layer“-enum angelegt
  + Zu Verwenden anstatt magic numbers für layers
* Neue layer „Attackable“ angelegt

25.10.2024

* Combat mit shield implementiert