# # TODO List

* Menü, Start des Games(TSCM)
* Patrouille vom Roboter mit der HSM umsetzen (TSCM)
* Inventar(Käser)
  + Anzeige(Käser)
  + Gegenstände aufnehmen und hinzufügen(Käser)
  + Inventar auf Levelobjekt anwenden (Käser)
* Wie sieht das Konzept aus, um alle "Unity"-Stände zu vereinen? (Alle)
  + Vorschlag:
    - **Noch nicht updaten, jeder Für sich solange es geht, und die Alpha –** Version noch nicht gebraucht wird.
    - alle 2 Wochen abgleichen
    - Alles uf GIT
* Licht und Räume kommunizieren miteinander und beeinflussen sich (Fäbu)
  + Vererbung, einfache Erweiterung durch geschickte Klassenwahl
* Ein System, damit der Spieler über Objekte und Zustände informiert werden kann (Käser)
  + Vorschlag: Popup am unteren Bildschirmrand, bei Interaktion mit (Käser)
* Um die Ecke schauen vom Spieler realisieren (Fäbu)
  + Vorschlag: Kamera verändern, Spieler bleibt wo er ist(Fäbu)
* Enemy kann Spieler entdecken(TSCM)
* Enemy kann Spieler folgen(TSCM)
* Enemy kann Spieler ausschalten. (TSCM)
* Pfadfindung bei geschlossenen Türen. (TSCM)
* Tastaturbelegung
  + WASD to Move, c to crouch, Q and E to look around the corner, F to use object
* Alles in C# , (TSCM muss noch seine Scripts anschauen und auf C# modeln wenn nötig)
* Bewegung hat Fäbu schon gemacht, ist noch in JAVA Script
* Timer (Fäbu)
  + In Form eines Countdown Timers stylen
* Score (offen)
* Items in den Räumen platzieren und sie aufnehmen können (offen)

**Dokumente**

- Anforderungsdokument für Gasenzer aktualisieren

- Backlog und Diary mit erledigten Aufgaben und Tasks nachführen