

## Unity Projekt 2: Zwischenstand

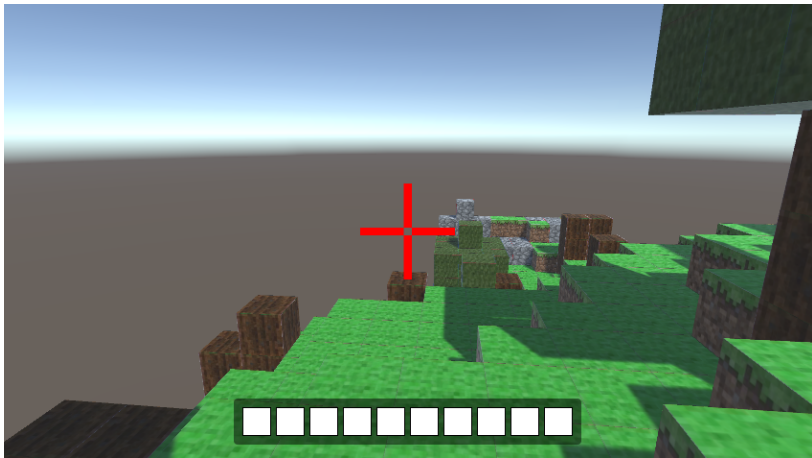
Marcel Richter und Vanessa Speeth

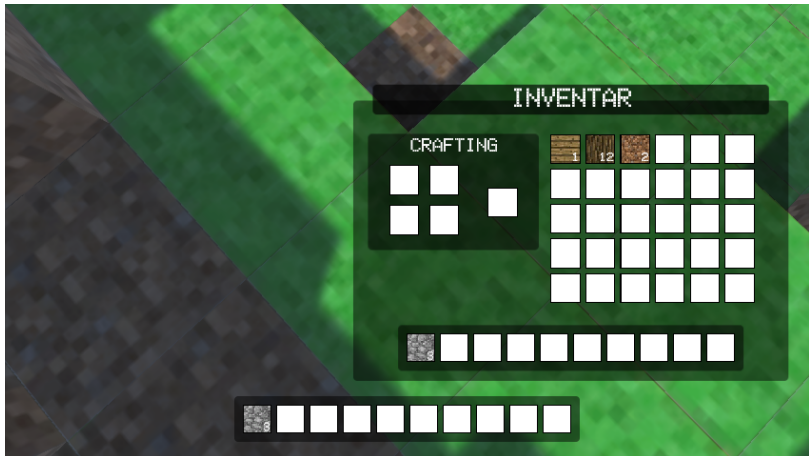
28.05.2019

- Inventar
- User Interface
- Crafting System

- HotKeys unterhalb des Bildschirms
- Inventar Design
- ToolTip für die Itembeschreibung bei Hover
- Drag & Drop innerhalb des Inventars
- HotKeys aktualisieren sich sobald sie im Inventar-Fenster befüllt werden
- Drag & Drop außerhalb des Inventars führt zum entfernen des Items

- Verkleinern von Chunks nach dem Abbauen
- Items als Scriptable Objects
- Rezepte als Scriptable Objects

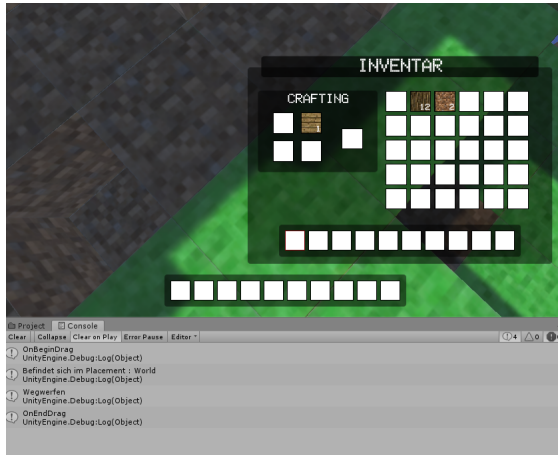




# Verbotene Drops



# Werwerfen von Items





# Verkleinern von Chunks nach dem Abbauen



- Einsammeln von abgebauten Items
- Rezepte für Crafting als Rezeptbuch anzeigen
- Neue Items erstellen und speichern (gecraftete Items)
- HotKeys sollen auf Zahlenreihe reagieren
- Bauen von Items aus dem Inventar