

Protokoll vom 15.11

Projektdefinition wurde abgenommen. Kritik: „Kartenspiel“ ist zu umfassend. Wir hätten genauer erläutern sollen, an welches es angelehnt ist.

Wegen dem „Deprecated-Problem“ beim Unity Multiplayer gibt es folgende Optionen: PUN für Unity und Mirror für Unity

Wir sollen für uns für das Kartenspiel ein/zwei Themen aus der Digitaltechnik raussuchen. Dabei soll genannt werden, warum wir uns für welche Themen entschieden haben und was die Lernziele dabei sind. Gerne auch die entsprechenden Folien dem Stefan/Wolfgang (zweiter Betreuer) zuschicken, damit die wissen, was genau gemeint ist.

Stefan legt sehr viel Wert auf den Content und die Qualität (besser wenig exakt darstellen). Wir sollen aufteilen, wer welche Komponente macht. Wichtig dabei soll sein, dass immer zwei Personen an einer Komponente arbeiten und eine Person dabei, die Hauptverantwortung trägt.

Wolfgang legt viel Wert auf das Formelle: Zeitmanagement, Planung, Aufteilung. Wir sollten ein **Regelset** entwerfen, damit alle die gleichen Vorstellungen von dem Spiel haben.

Die Kritischen Pfade bei der Entwicklung sollen bestimmt werden (Multiplayer, Karten erstellen).

Zur Mockup-Abgabe: Ziel ist es eine „Sammlung von Details“ abzugeben, damit sich das Gegenüber exakt vorstellen kann, wie unser Projekt zum Schluss aussieht.

- Z.B. ein paar Bilder von unseren Spielkarten,
- ein Screenshot aus dem Game.
- Wie sieht der Raum aus, in dem das ganze stattfindet?
- Wie sehen die Spielfiguren aus? Wie sieht die Mechanik dahinter aus?
- Wie teilen wir das auf?
- Eine Liste von den Dingen, die wir vorhaben zu implementieren.

Das Mockup kann eine PowerPoint-Präsentation sein. Die Abgabe muss digital erfolgen.