**Beitragsdokumentation von Arne Schenk**

Matrikelnummer: 49490

Seminargruppe: IF18wS-B

Projekt: Pfadsuche Gruppe 9

Beitragsbeschreibung: Das User Interface soll funktionsfähig in die Unity Simulation implementiert und grafisch dargestellt werden. Navigation über das Hauptmenü die dem Benutzer ermöglicht alle Einstellungen vorzunehmen.

Begonnen am: 17.12.2019

Fertiggestellt am: XX.XX.XXXX

Gesamtstunden: XX

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitsprotokoll | | | |
| Arbeitsschritt | Arbeitszeit | Zusammenarbeit | Kommentar |
| Abstimmung der Aufgaben | 2h | Alle Gruppenmitglieder | Abstimmung der Aufgaben in der Gruppe hat folgendes ergeben:  Grafikdesign der Figuren: Maik  Griderstellung: Hannes, Dominik  A\* Algorithmus: Nico (sowie GitHub)  Breitensuche: Erik  Tiefensuche: Paul  Interface: Rostislaw, Arne  Präsentation: Rostislaw  Beleg Korrekturlesen: Arne |
| Einarbeitung in C# und Unity - Grundlagen mit Web-Tutorials | 10h |  | beherrschte vorher kein C# und den Umgang mit Unity |
| Absprache über Funktionen des Menüs | 1h | Rostislaw Kazas |  |
| Absprache über Funktionen des Grids | 30min | Dominik Schubert, Hannes Apel |  |
| Grunddesign des Menüs + Scenenwechsel | 3h |  | Rostislaw hat das Grunddesign erstellt und ich habe es angepasst und überarbeitet. |
| Einbinden von Grid ins Menü | 3h30min | Dominik Schubert |  |
| Auswahl von Start- und Zielpunkt festlegen | 4h30min | Paul Buschmann, Erik Bahn |  |
| Hindernisse platzieren + Bug fixing und weiter Programm Anpassungen | 4h30min | Erik Bahn | Ich habe mich am Drag and Drop versucht, da ich nicht weitergekommen bin habe ich an Erik abgegeben und ihm nur beim Vorgehen geholfen |
| Hindernisse eingefügt und angepasst + Objekte Spawnen lassen | 5h | Erik Bahn, Maik Deckbar |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |