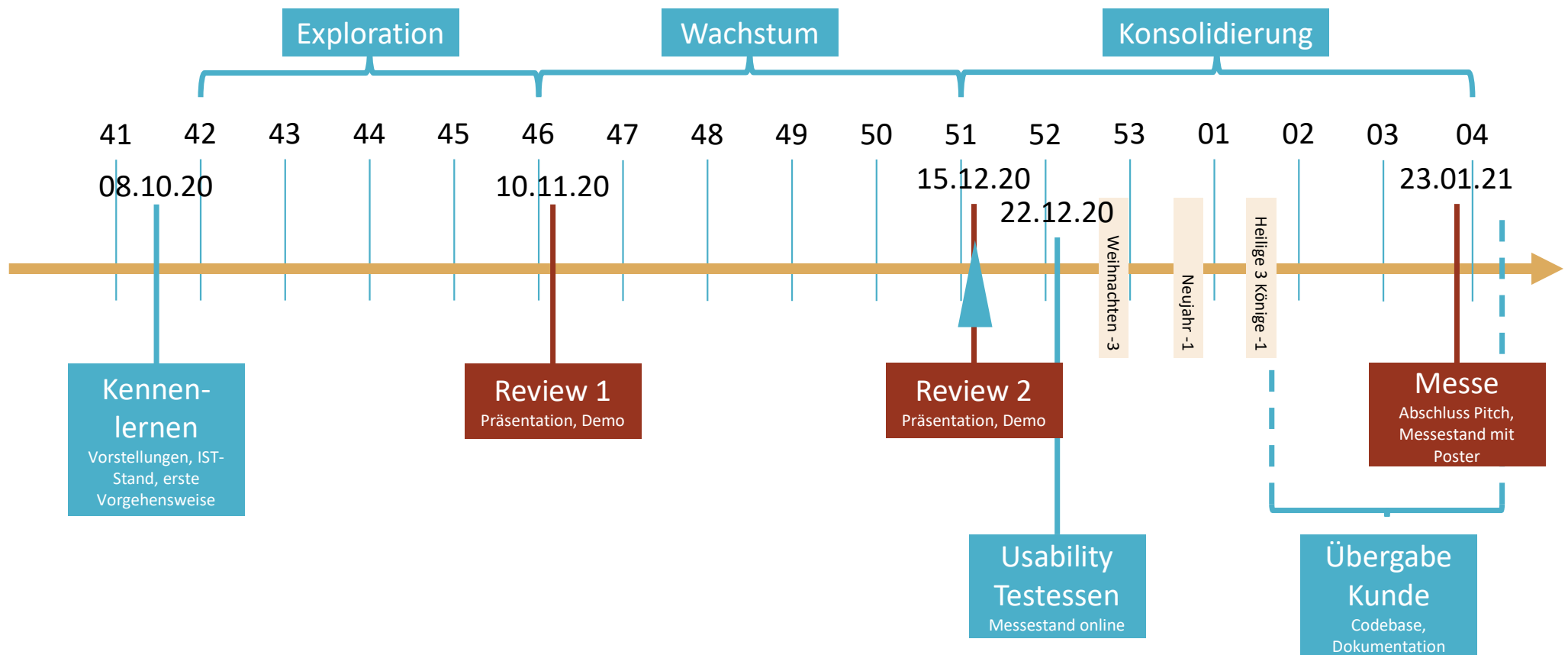


Sandbox

Review 01 – 10.11.2020 – 10:30 bis 11:15

Nicolas Durant, David Halletz, Benjamin Hauck, Marita Pastore, Daniel Schneider

Projektverlauf – Milestones



Projektziele

- Beamer
 - steht im Labor
 - Wurde erfolgreich an der Sandbox getestet
- Kinetiksand
 - Evaluation abgeschlossen
 - Probe für konkretes Material bestellt und getestet
 - Evaluation erfolgreich
 - Restliches benötigtes Material bestellt
 - Alter Sand muss aus der Box geholt und Kinetiksand in die Box platziert werden
- Sensorevaluation führt zur Entscheidung: Implementierung Lidar
- Implementierung Lidar: Problem bzgl Unity-Kompatibilität
- Anwendung
 - MVP implementiert
 - Exploratives Testing in progress -> Ausbau der Robustheit, Fehlerbeseitigung

MVP – Status der Implementierung

Feature	Implementierungsstatus	Gesamt-Status	Icon	Status
das Terrain hat verschiedene Ebenen	Water, Village, Forest implementiert			Done
Brunnen	implementiert			In progress
Häuser	implementiert			To do
Bäume	Implementiert			
Wasserträger	Bewegungsverhalten noch nicht final			
Anzeige für Luftqualität	Implementiert			
Veränderung der Luftqualität	Balancing			
Verbessern durch die Größe der Waldfläche	Implementiert			
Verschlechtern durch Anzahl der Menschen	Implementiert			
Spawnen von Menschen / Hütten durch Terrain-Anpassung in der Sandbox	Implementiert			
Spawnen von Bäumen durch Terrain-Anpassung in der Sandbox	Implementiert			
Wald wächst nur wenn er bewässert wird	implementiert			

Northstar

- weitere Ressourcen
 - Holz
 - Stein
- weitere Berufe
 - Holzhacker Herbert
 - Stein Steffen
 - Jäger Jörg
- Menschen brauchen Nahrung
- Menschen können von Tieren gefressen werden
- mehr Bären (Tier-Fläche zu groß -> Bär spawned -> wenn zu wenig Jäger da sind, dann werden alle Menschen gefressen)



MVP

Luftqualität



- das Terrain hat verschiedene Ebenen
- Brunnen
- Häuser
- Bäume
- Wasserträger
- Anzeige für Luftqualität
- Veränderung der Luftqualität
- Verbessern durch die Größe der Waldfläche
- Verschlechtern durch Anzahl der Menschen
- Spawnen von Menschen / Hütten durch Terrain-Anpassung in der Sandbox
- Spawnen von Bäumen durch Terrain-Anpassung in der Sandbox
- Wald wächst nur wenn er bewässert wird