**Dokumentation - BOWLCUTBOY**

**Teamverantwortlich:** Reinhard Pollheimer

**Design:** Julia und Kevin - **Programmieren:** Reinhard Pollheimer - **Dokumentation:** Julian Propst

***\*//13.11.2018\\\****

**Prototyp wird gestaltet [3h]**

Reinhard und Julian arbeiten gemeinsam via Twinery.org an dem State-Diagramm.

Twinery Prototyp funktioniert und ist übersichtlich.

**Design-Team startet Arbeit am Layout (UI) [2.5h]**

Julia und Kevin gestalten im Pixelstyle den Background des Games und Kevin gestaltet zusätzlich das UI der Buttons. Julia hat Bowlcutboy designt.

**Julian macht Dokumentation [1h]**

Zusätzlich kümmert sich Julian um das State-Diagramm.

***\*//21.11.2018\\\****

**Unity Projekt wurde angelegt [1h]**

Gegen Ende des Unterrichts, legte Reinhard das Unity Projekt an und begann soweit es möglich war, mit dem Arbeiten am Endprojekt.

**Grobes UI-Layout wurde erstellt [1h]**

Julia erstellte Zuhause das grobe UI-Layout.

**Buttons fertig**

Kevin finalisierte die Buttons, die für das Game benötigt werden.

***\*//27.11.2018\\\****

**Start an der Implementierung [3h]**

Reinhard begann mit der Implementierung von C# im Unity Projekt.

**Papierprototyp wird erstellt [3h]**

Julia beginnt den Papierprototypen zu erstellen.

**Dokumentation vervollständigt [2h]**

Julian überarbeitet die Dokumentation

***\*//Datum\\\****

**Text [Zeit]**

Text.

**Text [Zeit]**

Text.

**Text [Zeit]**

Text.

***\*//Datum\\\****

**Text [Zeit]**

Text.

**Text [Zeit]**

Text.

**Text [Zeit]**

Text.