-Konzept schreiben

-HTC Vive in Technologien

-Unity 3D in Technologien ausbauen

Abhängige und unabhängige Variablen

Malus an und nicht an, welche Ergebnisvariable erwarten wir (taballe)

Taktile untergrund

Eine variable pro durchlauf testen

Experimental design

Beispiel, Ergebnis Ertrag Getreide, unabhängige Variable Dünger und Regen

Htc vive pro eye

Mattengröße

57.5 53.5

60 56

62.5 58.5

ghp\_2t2l0p3jkeVVxYw4KWxzRghSZi0kBD2cw05t

**Offen**

-Experimental Design ergänzen

-Lava in Umgebung hinzufügen

-Seitenzahlen anpassen

-Abbildungsreferenzen angleichen

-Einleitung ausformulieren

**Erledigt**

-Menü abändern

-Szenarien per Variable auswählen

-Spielzeit automatisch nach Start aktivieren

-Testobjekt verschieben

-Visuelles Szenario entfernen

-Baseline Szenario hinzufügen

-Szenarien umbenennen

-Fragebogen anpassen

-Standardszenario Tracking aktivieren

-HTC Vive Kabellose Schnittstelle beschreiben

-Hintergrundgeräusche

-ID manuell einrichten

-Zeit Anzeige Wand deaktivieren

-aktives Szenario im Player Skript über ScenarioHandler

-CSV Header anpassen

-Tracking der Hindernisse implementieren

-Nur ein Szenario Objekt benutzen

- Koroutine erklären