Dokumentation **AdminiBeasts**

Programmed with passion by Simon Hodel and Lian Eifert

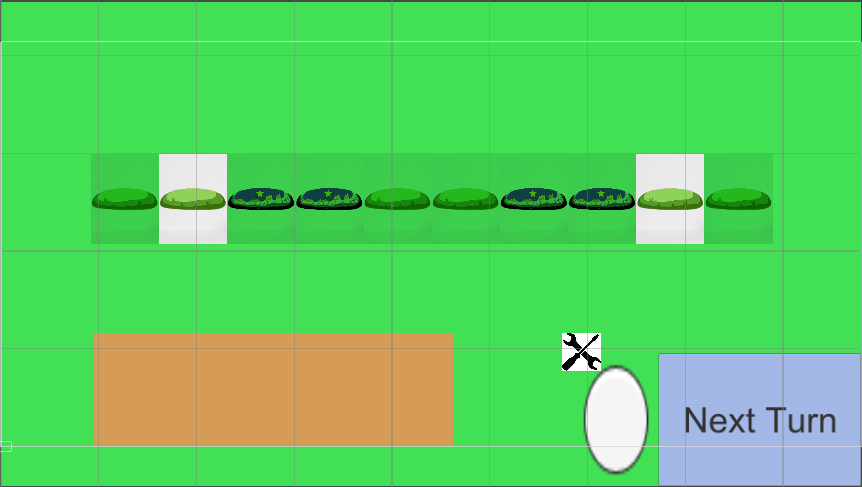
# Inhaltsverzeichniss

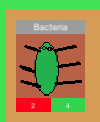
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Einführung |  |  |
| Was war schon Vorhanden ? |  |  |
| Wireframe |  |  |
| User Stories |  |  |
| Lernjournal |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Einführung

Am 9 Mai 2022 bekamen wir den Auftrag ein selbstausgewähltes Projekt zu Erstellen.  
Wir haben einige Zeit zuvor schon an einem 2d Spiel Angefangen Namens «AdminiBeasts».  
Die Entscheidung dieses als Projekt zu beenden war nicht so einfach da es noch viele Herausforderungen zu lösen galt. Viele Probleme waren noch ungelöst jedoch wusten wir,  
dass dies ein Projekt wäre, bei dem die Motivation da wäre. Dazu wünschen wir uns beide das wir  
dieses Spiel fertigkriegen. Für Benotungszwecke ist das nächste Abteil über was wir schon erreicht haben.

# Bereits erarbeitetes

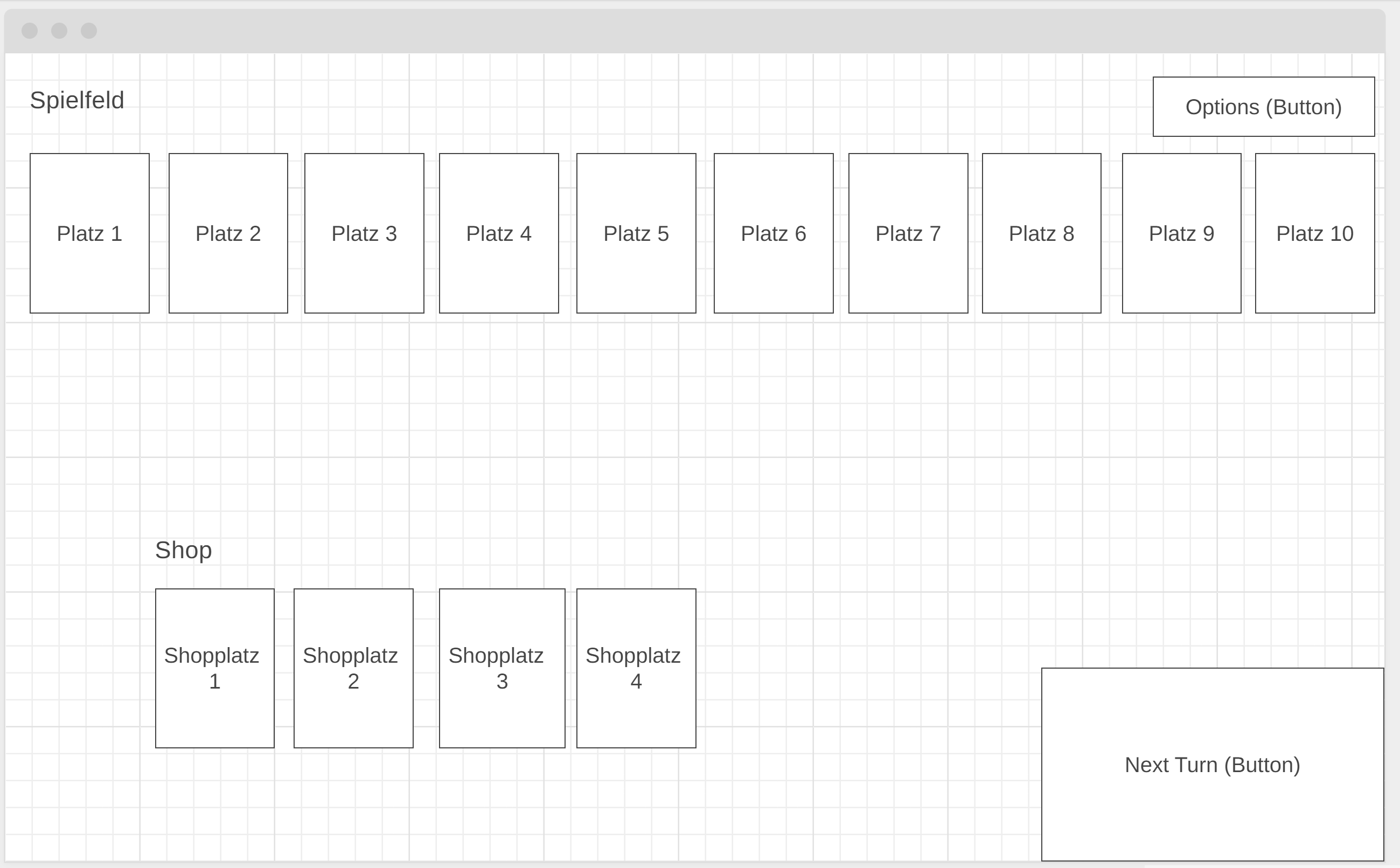


So sieht das Hauptspiel aus Stand 16.5.2022. Ersichtlich sind 10 Plattformen ein bisschen über der Mitte. Einige Plattformen haben andere zwecke darum auch die unterschiedliche Darstellung.   
Das Orangene Rechteck stellt vier Slots dar in denen später dann die eigenen Units dargestellt werden. Rechts davon sieht man ein ovales Feld mit einem Optionsfeld, dargestellt durch die Werkzeuge, welches Stand 16.05.2022 einem ermöglicht zwischen zwei Units(Bakterie und Virus) auszuwählen. Die ausgewählte Unit wird danach dann anstelle des Ovalen Feldes anzeigt und kann danach angeklickt werden um diese in einen in einen Orangen Slot zu fühlen. Rechts davon ist ein Stand 16.05.2022 zweckloser Button, der später dazu verwendet wird um für die nächste Runde bereit zu stellen.

Zu sehen ist die Bakterien Karte Stand 16.05.2022.

* + - Hier sieht man den Namen der Unit.
    - Hier sieht man ein Bild, welches die Unit darstellt.
    - Hier sieht man die Angriffspunkte der Unit.
    - Hier sieht man die Lebenspunkte der Unit.

Wenn man das Spiel startet sollte man als erstes die Karten die man kaufen oder verkaufen will in seine Felder ziehen bis man kein Geld mehr hat. Danach muss man den End Turn Button drücken um die Runde zu starten. Wenn die Runde beendet ist wiederholt sich das ganze wieder. Ausserdem kann man den Options Button drücken um in die Einstellungen zu kommen.



Userstories:

Als Benutzer möchte ich Karten ins Spielfeld ziehen können, um mit ihnen zu spielen.

Abnahmekriterien:

Die Applikation fügt die Karten dem Spielfeld hinzu.

Als Benutzer möchte ich meine Karten verkaufen können, um sie mit anderen Karten auszutauschen.

Abnahmekriterien:

Die Applikation löscht die Karten vom Spielfeld

Als Benutzer möchte ich eine neue Runde starten können indem ich auf den Next Turn Button drücke, um weiter spielen zu können.

Abnahmekriterien:

Die Applikation beendet die Runde und startet den Kampf mit dem gegnerischen Team

Als Benutzer möchte ich ins Optionen Menu kommen wenn ich auf den Options Button drücke, um das Spiel zu schliessen oder die Runde zu beenden.

Abnahmekriterien:

Die Applikation öffnet das Optionenmenu

Als Benutzer möchte ich zusehen wir gekämpft wird, um den Spielspass zu erhöhen.

Abnahmekriterien:

Die Applikation führt den Kampf aus bis es einen Sieger gibt.

Lernjournal

23.5.2022

Einarbeiten ins Programm:  
Programm durchlesen und verstehen da es wir es einige Zeit nicht mehr bearbeitet haben.



Wir konnten uns gut einlesen, jedoch gab es Passagen die wir einfach nicht mehr verstehen konnten ohne ein Video zuschauen.

Die Arbeit verlief relativ flüssig und wir hatten wenig probleme

13.6.2022

Compiler Fehler beheben



Wir haben lange schon im Vorfeld versucht diese Probleme zu lösen jedoch ohne Erfolg. Lehrer konnte leider auch nur bedingt helfen jedoch geben wir nicht so schnell auf. Wir haben danach noch einige Sachen versucht und am Schluss eine Lösung doch noch erfolgreich gefunden.

Das Problem ist durch Mirror aufgetreten welches nich alle typen serialisieren konnte und wir dadurch einen custom reader und writer machen mussten.

30.6.2022

Was wir bereits haben in Dokumentation festlegen.



Wir haben einige Zeit überlegt wie wir das darstellen wollen und haben uns letztens auf einen beschreib über vorhandenes UI beschränkt. Falls weitere Informationen benötigt wären haben wir sicherheitshalber das Git-Repository Kopiert.

14.6.2022 – 19.6.2022  
insgesamt ~ 16 h

Alle Compiler Fehler beheben.



Das Hauptsächliche Problem, das besteht ist dass wir ein GameObject oder Scriptable Object nicht als Parameter an den PlayerManager weitergeben konnten. Die Methode wurde zwar ausgeführt aber der weitergegebene Parameter war null.  
Bei diesem Problem sind wir echt am Zähne ausbeissen jedoch haben wir einen [Tipp](https://mirror-networking.gitbook.io/docs/guides/data-types) gefunden.  
Die Arbeit verlief stressig da wir das Gefühl haben hinterher zu sein. Viele Probleme aber vor allem auch schwierige hinderten uns am gewünschten fortschritt. Wir mussten beide stunden an Videos erneut anschauen um Mirror wider ansatzweise zu verstehen.