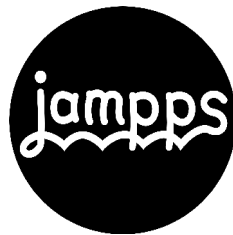


2017-05-31



Protokoll

Jessica, *André*, Maxime,
Paul, Peter, Simon
31. Mai 2017

Tagesordnungspunkte

1 Organisatorisches.....	3
2 Vorlauf.....	4
3 Festlegungen & Planungen.....	5



2017-05-31

1 Organisatorisches

Datum: 31.05.2017

Zeit: 11:10 Uhr – 12:10 Uhr

Ort: APB E 007

Anwesende: Jessica, André, Maxime, Paul, Peter, Simon

2 Vorlauf

- Feedback aus Vorlesung bekommen
- bereits erledigt:
 - Top-Down-Ansicht inkl. Bewegung (zwischen Haus und Fahrrad) von Paul & Peter
 - Hauptmenü von Simon
 - Interaktionsansicht von Simon

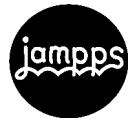
3 Festlegungen & Planungen

Aufgaben zu TZ 4

(Issues werden parallel von Simon erstellt)

- 1. Kapitel fertig stellen
 - > Ablauf:
 - Startbildschirm - Interaktion Karsten (allgemeine Einführung) -
 - Interaktion Mutter - Interaktion Karsten - Top-Down im Haus -
 - Minispiele (Reihenfolge beliebig; jeweils in Interaktion eingebettet; mehrere notwendig, dass Spieler Haus verlassen kann) - Interaktion - Top-Down außerhalb Haus (laufen) -
 - an der Straße Fahrrad fahren -> Kapitel 2
 - > Minispiel Wasserhahn (Riegel verschieben, bis letzter Riegel Wasserlauf stoppt)
 - > Minispiel Lichtschalter (Kabelrätsel: oben Lampen, unten Schalter, mit Kabelgewirr verbunden -> Spieler muss richtige Schalter drücken; Schwierigkeit steigerbar durch mehr Lampen, Wechselschalter, Anzahl Fehlversuche festlegen)
- Issues:

- (Audio-)Texte schreiben	-> Maxime
- Audio aufnehmen	-> Jessica (Mutter)
	-> Maxime (Karsten)
	-> André (Lehrer)
- Landkarte verfeinern	-> Simon
- Tastaturbelegung anpassen	-> Paul & Peter
- Minispiele: -> Design	-> Jessica
-> Programmierung	-> Simon
- Hintergrundbild Interaktionsansicht	
-> Kinderzimmer	-> Jessica
-> Haustür	-> Jessica
-> Karsten: jeweiligen Minispiel-Hintergrund	
- Interaktionsevents	-> Paul & Peter



Sonstiges

- Name des Kindes einarbeiten / Spitzname nutzen
- Minispiele müssen in Top-Down-Ansicht hervorgehoben werden -> Ausrufezeichen
- Steuerung Top-Down-Ansicht über Pfeiltasten, Minispiele unterschiedlich -> Vereinheitlichung: Maus; Ungenauigkeit der Maussteuerung von Kindern beachten; eventuelle Änderung ist im immer noch relativ problemlos möglich
- Belohnungssystem -> keine Sterne verteilen, "nur" loben
 - > Strafen eher nicht, "nur" tadeln
- Rahmen für Hintergrund der Minispiele für Corporate Design
- Benutzerhandbuch wird nach Bedarf erstellt