# Auswerten

## Was war erfolgreich?

Unser erster Kontakt mit Unity war ein Erfolg. Wir haben unsere ersten Funktionen erstellen können, auch wenn deren Auswirkung noch nicht existiert. Wir konnten eine Code Sharing Lösung in GitHub finden. Die Zusammenarbeit und Kooperation sind auch gelungen

## Welche Probleme wurden gelöst?

Wir haben einen Weg gefunden mit GitHub unseren Code untereinander zu teilen. Zuerst haben wir es mit Unity’s Plastic SCM versucht. Diese

## Welche Probleme sind noch offen?

Die Buttons im Title screen können gedrückt werden, bewirken aber derzeit noch nichts. Der Spieler kann sich noch nicht nach oben und unten bewegen.

## Welche neuen Erkenntnisse und Erfahrungen wurden gewonnen?

Wir haben Erfahrungen in Unity Visual Scripting gesammelt. Weil das unser erstes Projekt war, haben wir auch Erfahrungen in der Planung und Fragestellung gewonnen. Rothen hat festgestellt das Spiel Entwicklung.

## Wie war die Zusammenarbeit im Team?

Die Zusammenarbeit im Team war astrein. Während der Informationsphase haben wir uns aber gegenseitig zu sehr auf gezettelt weitere Ideen zu finden.

## Wurden die Ressourcen optimal eingesetzt?

Wir haben viel zu viel Zeit in der Informations- und Planungsphase gesteckt, indem wir uns viel zu viele Details gedacht haben, die wir nicht ausführen können

## Wer hat was geleistet und sollte verdankt werden?

Rothen hat sich um die Knöpfe gekümmert. Rodrigues hat die Sprites, die Map und die Spielerbewegung gekümmert.

## Was kann ich beim nächsten Projekt anders machen?

Nicht zu viel zeit bei der Planung verschwenden. Wenn wir etwas nicht ganz verstehen nachfragen. Ein Projekt wählen, worin wir ein wenig Erfahrung haben.