**Arbeitsübersicht:**-Verzeichnisstruktur erstellt

**Grundeigenschaften von einem Feld 🡪 generalisiertes Feld:**-Form (6eck)  
-Straßenpunkte  
-Dörfer punkte  
-UI Anbindung  
-die gesetzten Straßen / Dörfer / Städte auf dem eigenen Feld unabhängig vom Spieler  
-Klasse welche alle Eigenschaften vereint 🡪 also Objektdarstellung UI + Regeln

**Würfeln:**-

Idee: Feld Editor 🡪 Erstellen von eigenen Feldern im Spiel selbst  
- eine Grundfläche, auf welche man 3D Modellierungen / Bilder laden kann

Festlegung: Felder Inhalte sollen in der Anwendung selbst „neu“ definiert / erstellt werden können

* Ein Feldinhalt muss definiert werden (Skript)
* Ein Item muss erstellt werden, mit Informationen

**Struktur Item:** Datentyp für ein Item  
-besitzt Namen + Id (zur besseren Identifizierung)

**Klasse Feldinhalt:**  
-kennt ein Item des jeweiligen Feldes, Inhalts Definition ist somit auch fertig  
(Dem Asset für ein Inhalt wird dann das Skript (die Klasse) Zugewiesen  
🡪 somit ist auch über Inspektor Klasse als auch Struktur einstellbar

**Klasse Felder:**IV:-besitzen einen Feld Inhalt (Prefab)

IM:  
-initInahlt: eine Methode der ein Gameobjekt.prefabs übergeben werden   
(also hier dann ein Inhalt eines Feldes übergeben werden kann)  
🡪 somit wird dem Feld ein Inhalt (Holz, Getreide… zugewiesen)