

Entwicklungsprojekt WS 2021/2022

Audit 4

Luca Remberg
Yannik Kretschmer

Inhaltsverzeichnis

1. Weitere zusätzliche POCs
2. Verwendete externe Assets
3. Der funktionale Prototyp
4. Reflektion

Weitere zusätzliche POCs



Weitere zusätzliche POCs

Use Case	Exit-Kriterium	Fail-Kriterium	Fallback
Nutzer wollen sich das Lebewesen aus verschiedenen Winkeln anschauen	Das jeweilige Modell wird vollstens eingesehen	Das Modell ist zu groß im Vergleich zum Nutzer	Das Modell wird als "Hologramm" auf dem Wristband gezeigt
Nutzer wollen mit den Tieren Interagieren	Informationen und ein Modell vom Tier werden dem Nutzer	Die Tiere sind zu schnell und das Interagieren führt zu Fehlern bei der Animation	Die Informationen sowie ein Modell werden auf dem Wristband angezeigt
Die Tiere sollen möglichst naturgetreu dargestellt werden	Modelle sind gut erkennbar	Die Modelle sind zu klein um diese richtig zu erkennen	Modelle entsprechen nicht der realistischen Größe und werden etwas größer skaliert
Der Nutzer soll nicht die geplante Spielfläche verlassen	Das Spielfeld ist gesichert	Der Nutzer verlässt den Spielbereich	Die bespielbare Fläche wird durch eine unsichtbare Wand eingegrenzt

Verwendete externe Assets



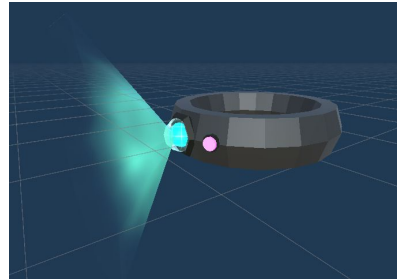
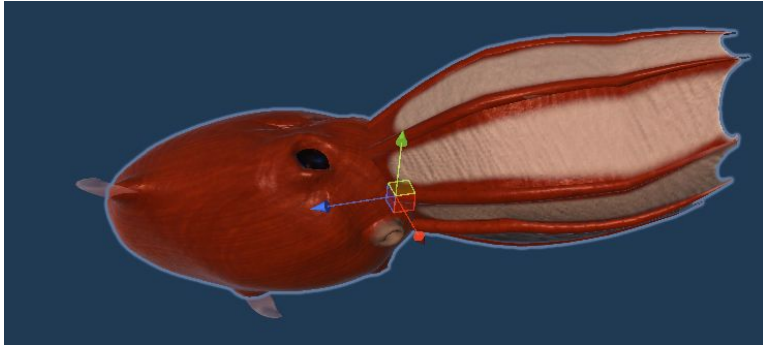
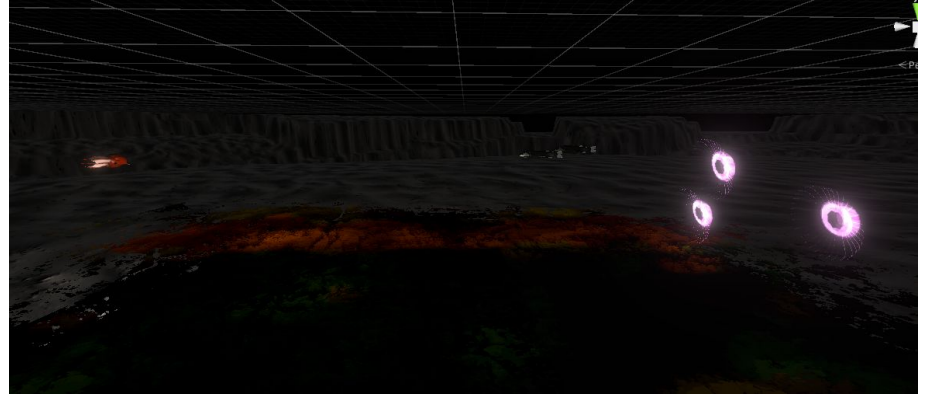
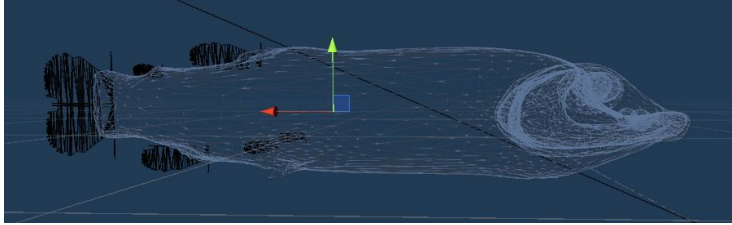
Verwendete Externe Assets

1. Code-Snippets aus verschiedensten Foren welche auf das System passend umgeschrieben wurden
2. Design Ideen für z.B. Teleport Reticle
3. Unity XR-Kit
4. BruteForce-GrassShader - BRUTE FORCE STUDIO
5. Playmaker - Hutong Games LLC
6. Stylized Water Shader (for URP) - Alexander Ameye
7. Underwater FX - Rivermill Studios
8. Sound-Datein(Button,System-Start) - Freesound.org

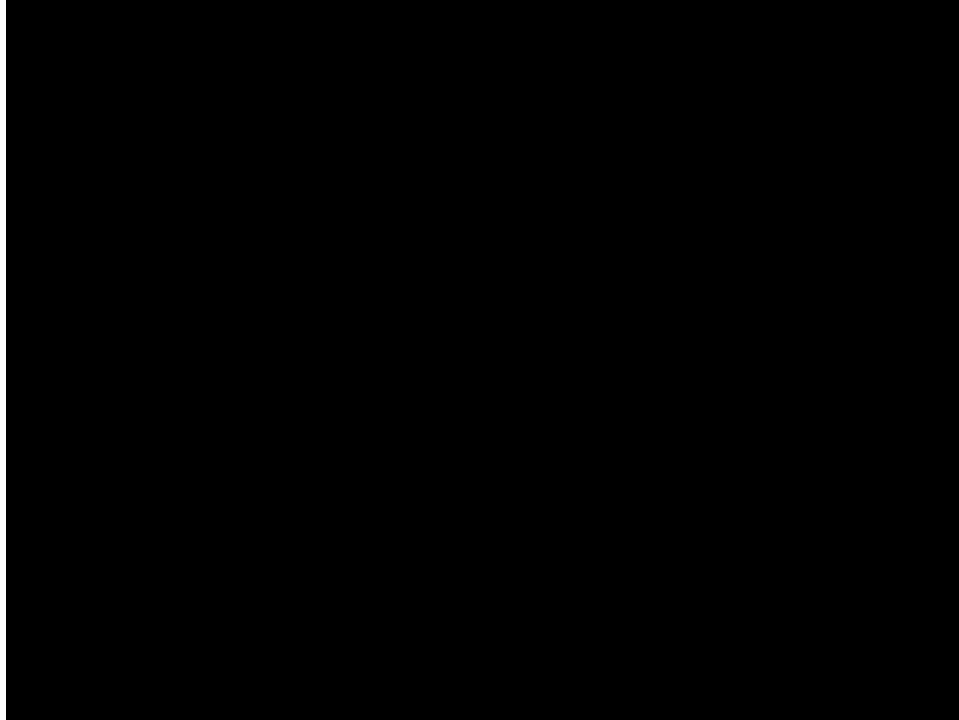
Der funktionale Prototyp



Der funktionale Prototyp

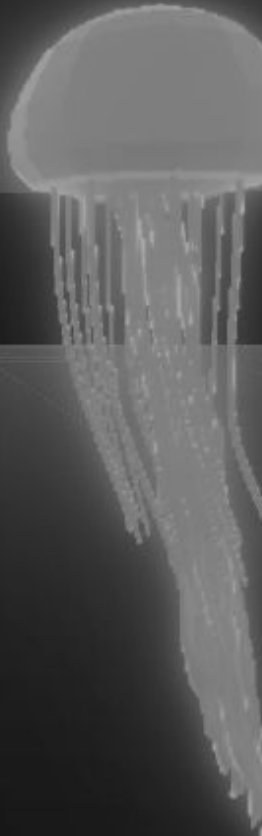


Der funktionale Prototyp



https://drive.google.com/file/d/1v4naT4r_y52W6AEYRk-0BzChz4JvK4pj/view?usp=sharing

Reflektion



Reflektion

Die zeitliche Planung der verschiedenen Ressourcen liefen sehr gut und die einteilung der Aufgabenbereiche war sehr sinnvoll. Trotzdem ist davon auszugehen, dass ein Projekt wie dieses mit mehr als 2 Arbeiten noch komplexer hätte sein können.

Die von uns zum beginn gestellte Zielsetzung war sehr Ambitioniert was sich schnell zu einem Hindernis herausstellte, welches trotzdem überwunden wurde.

Durch die Aufteilung der noch zu bearbeitenden Bereiche konnten wir jeweils das zum Projekt zusteuern was wir am besten können. Luca die Modelle und das visuelle, Yannik die Scripts und die Logik .

Reflektion

Das zuerst als realistisch geplante System wurde im Laufe des Projektes mehr in Richtung Futurismus da einige Funktionen sonst nicht umzusetzen waren.

Reflektion

Mögliche Verbesserungen/ Erweiterungen wenn man das Projekt weiter führen würde:

- Gamification durch eine Zeitliche begrenzung von Energie oder Luft
- Hinzufügen von weiteren Tieren
- weitere Interaktionsmöglichkeiten mit den bereits vorhandenen Tieren
- Weitere Audio effekte hinzufügen
- Sich aktualisierende Tiefenwerte

Vielen Dank für das Modul





Danke für ihre Aufmerksamkeit