

Projektantrag

| | |
|----------------------|---|
| Projektbezeichnung | Operation Iota |
| Auftraggeber | HTBLA Leonding - Fach SYP |
| Projekthintergrund | In diesem Schulprojekt sollen die im Fach SYP gelernten Kenntnisse verfestigt die und die Programmier-Kenntnisse erweitert werden. |
| Projektergebnis | Ein 2D Shooter mit mindestens einer Welt, einer spielbaren Karakter und funktionierenden Implementierungen. Eine Webseite, wo das Spiel erklärt wird und heruntergeladen werden kann. |
| Meilensteine | 31. Dezember: Spielbasis - Physik, 1 Karakter, Bewegung 28. Februar: Motorik/Protagonist - mind 1. Waffe, Mehr-Bewegungstechniken, User Interface (Inventar, Menu) 31. März: Entitäten - mind 1. Vorwurf von Monster/Infizierte, Interaktionen (mit Gegenstände wie Tür, Monster) 30. April: Welten - Vollständiger Erweiterung von 1. Welt, evtl. Anfang anderer Welten 31. Mai: Welten & Story - Fertigstellung anderer Welten, NPCs & Story 30. Juni: Website, Menu, Einstellungen, Details |
| Projektstart | Das Projekt wird am 10. Dezember. 2021 angefangen. |
| Projektende | Das Projekt wird am 30. Juni. 2022 beendet. |
| Projektressourcen | Das Projekt wird mithilfe gratis Software wie Gimp, Bosca Ceoil und Unity entwickelt und unterstützt. Dabei entstehen keine Kosten, die für die Entwicklung bzw. Verwirklichung des Projektes benötigt sind. |
| Projektrisiken | Zeitmangel aufgrund schulischen Leistungsüberprüfungen. Technische Schwierigkeiten mit Unity. Strom- bzw. Internetausfall. |
| Projektorganisation: | Storyline & Creativity: Fabian Satybaldy-Ulu < f.satybaldy-ulu@students.htl-leonding.ac.at > Game Development: Abdalrahman El-hamaoui < abdalrahman.el-hamaoui@outlook.com > Ademola Bello < a.bello@students.htl-leonding.ac.at > Graphic Design: Bence Drigan < bence.drigan@outlook.com > |