Jukebox Music Player

Idee: Einen eigenen Musikplayer erstellen bei der eine Figur in einen Raum eintreten soll und zu der Musik tanzt.

**2D-Grafiken**

Diese sind hauptsächlich in der UI enthalten. Zu finden sind diese im „Main Menu“ und „Jukebox Music“ als verschiedene Button mit bestimmten Funktionen.

**3D-Grafiken**

Es wurde ein Raum erstellt in dem Lampen, ein Bild und eine Jukebox eingefügt wurden.

**User Interfaces**

*Main Menu*

* Durch das anklicken des „Exit“ Buttons wird das Programm geschlossen
* Durch das anklicken des „Start“ Buttons gelangt der Nutzer in den Raum.

*Jukebox Music*

* Durch das anklicken des „Walk now“ Button läuft der Character zu Jukebox.
* Durch das anklicken des „Play“ Buttons lässt sich Musik abspielen und der Character tanzt.
* Durch das anklicken des „Pause“ Buttons lässt sich Musik pausieren und der Character steht. (Musik spielt da weiter wo sie aufgehört hat, nachdem man den „Play“ Button wieder drückt)
* Durch das anklicken des „Stop“ Buttons lässt sich Musik stoppen und der Character steht. (Musik spielt sich von vorne ab, nachdem man den „Play“ Button wieder drückt)
* Durch das anklicken des „Forward“ Buttons lässt sich der nächste Song auswählen.
* Durch das anklicken des „Backward“ Buttons lässt sich der nächste Song auswählen.
* Durch das hoch und runter ziehen des „AudioSliders“ wird der Slider zum steigern und senken der Lautstärke genutzt.
* Durch das anklicken des „x Close“ Buttons wird das Programm geschlossen.

**Animation**

* Character mit 3 zusätzliche Animationen hinzugefügt (von Mixamo)
* Diese Animationen im Animator miteinander verknüpft und die Animationen so hinzugewiesen, dass sie erst bei einem bestimmten Mausklick ausgeführt werden.
* Zusätzlich die Zeit sowie die Verknüpfung mit Hilfe eines Scripts beschrieben.
* Die Animationen und das Script anschließend mit dem Character verknüpft.

**Sound**

* Es wurden insgesamt 3 Songs hinzugefügt und mithilfe eines Scripts und Scriptebleobjects mit dem „Play“ Button verknüpft.

**Input**

* Klickbare Buttons mit der Maus.

**C# Code**

*MainMenu*

* *„playgame“ – bringt den Nutzer zur nächsten Scene*
* *„QuitGame“ – der Nutzer verlässt das Spiel*

*CameraMovement*

* Kamera bewegt sich zum taggedpoint nachdem der Button angeklickt wurde.

*CharacterMovement*

* „StartMoving“ – Character bewegt sich zum taggedpoint nachdem der Button (in diesem Fall „Walk now“ Button) angeklickt wurde.
* „StartDancing“ – Character tanzt nachdem der Button (in dem Fall „Play“ Button) angeklickt wurde.
* „StopDancing“ – Character hört auf zu tanzen nachdem der Button (in dem Fall „Pause“ oder „Stop“ Button) angeklickt wurde.

*JukeboxController*

* Beim anklicken des „Forward“ und „Backward“ Buttons ändern sich auch der Namen des Interpreten und der Songtitel
* Zusätzlich gibt es einen FadeIn der beim Abspielen des Songs und einen FadeOut wenn man den Song stoppt.
* Die Lautstärke lässt sich zusätzlich auch verstellen.

*Tracks*

* Script für die Verknüpfung mit den ScriptableObjects