Elias Kupeczki

07/02/2023

Modul 335

CsBe - API

# Inhalsverzeichnis

[Inhalsverzeichnis 1](#_Toc126665876)

[Aufgabenstellung 2](#_Toc126665877)

[Standards 2](#_Toc126665878)

[Schutzbedarfsanalyse 2](#_Toc126665879)

[Organisation der Arbeitsergebnisse 2](#_Toc126665880)

[Zeitplan 3](#_Toc126665881)

[Testkonzept 4](#_Toc126665882)

[Testfälle 4](#_Toc126665883)

[Anwendung der Fachsprache 4](#_Toc126665884)

[Benutzerfreundlichkeit: GUI, Bedienung 4](#_Toc126665885)

[Deployment 4](#_Toc126665886)

[Software-Ergonomie 4](#_Toc126665887)

[Design 5](#_Toc126665888)

[Scene 5](#_Toc126665889)

[Player 5](#_Toc126665890)

[Ball 5](#_Toc126665891)

[Enemy 5](#_Toc126665892)

[Delete 5](#_Toc126665893)

[Arbeitsjournal 5](#_Toc126665894)

[Reflexionsfähikeit 5](#_Toc126665895)

[Prägnänz 5](#_Toc126665896)

[Grafiken, Bilder, Diagramme und Tabellen 5](#_Toc126665897)

[Durchführung und Auswertung der Tests 5](#_Toc126665898)

[Storyboard 5](#_Toc126665899)

# Aufgabenstellung

# Standards

# Schutzbedarfsanalyse

# Organisation der Arbeitsergebnisse

# Zeitplan

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **06-Feb** | | **07-Feb** | | **08-Feb** | | **09-Feb** | | **10-Feb** | | **11-Feb** | | **12-Feb** | |
|  | SOLL | IST | SOLL | IST | SOLL | IST | SOLL | IST | SOLL | IST | SOLL | IST | SOLL | IST |
| **Planen** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Docum-entation  Schreiben** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Scene erstellen** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **C# Classes erstellen** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Testing** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **GUI  erstellen** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **zusatz funktionen** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# Testkonzept

# Testfälle

# Anwendung der Fachsprache

# Benutzerfreundlichkeit: GUI, Bedienung

# Deployment

Android only exclusive

# Software-Ergonomie

# Design

## Scene

## Player

if (Input.GetKey(KeyCode.A)){

transform.Translate(Vector3.left \* Time.deltaTime \* 10);

        }

Controls

The user is given the ability to move left and right. This is done using (example right) to make the player go left and is then changed to go right by swapping “left” with “right” and (KeyCode.A) to (KeyCode.D).

Collision

## Ball

Direction

Collision

## Enemy

Collision

## Delete

# Arbeitsjournal

# Reflexionsfähikeit

# Prägnänz

# Grafiken, Bilder, Diagramme und Tabellen

# Durchführung und Auswertung der Tests

# Storyboard