Elias Kupeczki

10/02/2023

Modul 335

CsBe – Unity Projekt

Inhalsverzeichnis

[Aufgabenstellung 2](#_Toc126668317)

[Standards 2](#_Toc126668318)

[Schutzbedarfsanalyse 2](#_Toc126668319)

[Organisation der Arbeitsergebnisse 2](#_Toc126668320)

[Zeitplan 3](#_Toc126668321)

[Testkonzept 4](#_Toc126668322)

[Testfälle 4](#_Toc126668323)

[Anwendung der Fachsprache 4](#_Toc126668324)

[Benutzerfreundlichkeit: GUI, Bedienung 4](#_Toc126668325)

[Deployment 4](#_Toc126668326)

[Software-Ergonomie 4](#_Toc126668327)

[Design 5](#_Toc126668328)

[Scene 5](#_Toc126668329)

[Camera 5](#_Toc126668330)

[Menu 5](#_Toc126668331)

[Game Over 5](#_Toc126668332)

[Border 5](#_Toc126668333)

[Player 5](#_Toc126668334)

[Controls 5](#_Toc126668335)

[Collision 5](#_Toc126668336)

[Ball 6](#_Toc126668337)

[Direction 6](#_Toc126668338)

[Collision 6](#_Toc126668339)

[Enemy 6](#_Toc126668340)

[Collision 6](#_Toc126668341)

[Arbeitsjournal 6](#_Toc126668342)

[Reflexionsfähikeit 6](#_Toc126668343)

[Prägnänz 6](#_Toc126668344)

[Grafiken, Bilder, Diagramme und Tabellen 6](#_Toc126668345)

[Durchführung und Auswertung der Tests 6](#_Toc126668346)

[Storyboard 6](#_Toc126668347)

# Projektaufbauorganisation

# Zeitplan

# Arbeitsjournal

* SOLL/IST gemäss Zeitplan (Beachten Sie, dass die Zeiten im Zeitplan und Arbeitsjournal  
  übereinstimmen müssen)
* Auflistung oder Beschreibung (ca. ½ Seite) aller Aktivitäten gemäss  
  Zeitplan. Reflexion, Erkenntnisse und Massnahmen Best Practices  
  ca. ½ Seite.
* Referenzieren auf Sitzungsprotokolle im Anhang (so können Redundanzen eingespart  
  werden ☺ )
* Siehe Details im Beurteilungskriterium «Wissensbeschaffung», «Leistungsbereitschaft / Einsatz / Arbeitshaltung / Umsetzung», «Selbständiges Arbeiten», «Arbeits- und Fachmethodik», «Führung des Arbeitsjournals», «Reflexionsfähigkeit» wie auch das Kriterium «Redundanz» im Teil Reflexionsfähikeit

# Aufgabenstellung

# Standards

# Schutzbedarfsanalyse

# Organisation der Arbeitsergebnisse

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **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

Just Describe what your testing

**Das Ziel des Testkonzeptes ist es, gezielt Fehler in der Webapplikation zu finden und diese  
durch eine standardisierte und strukturierte Vorgehensweise zu dokumentieren und danach  
zu korrigieren.  
Der Test dieser Applikation setzt sich aus den funktionalen- und den nicht-funktionalen  
Testfällen zusammen. Es werden also auch solche Fälle getestest welche durch die  
Applikation nicht durchführbar sein sollen**

# Testfälle

# Durchführung und Auswertung der Tests

* Das Testkonzept beschreibt das zu testende System sowie  
  dessen Umgebung
* Das Testkonzept beschreibt die relevanten Testfälle inkl. der zu  
  erwartenden Ergebnisse.
* Das Testkonzept begründet nachvollziehbar, was bewusst nicht  
  getestet wird.
* Das Testkonzept beschreibt die relevanten Testmittel (Hardware,  
  Netzwerk etc.)
* Das Testkonzept beschreibt die verwendete(n) Testmethode(n).

## White Box

## Black Box

|  |  |
| --- | --- |
| Testfall: 01 | Bezug: |
| Ablauf |  |
| Erwartetes Ergebnis |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Testfall: 02 | Bezug: |
| Ablauf |  |
| Erwartetes Ergebnis |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Testfall: 03 | Bezug: |
| Ablauf |  |
| Erwartetes Ergebnis |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Testfall: 04 | Bezug: |
| Ablauf |  |
| Erwartetes Ergebnis |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Testfall: 05 | Bezug: |
| Ablauf |  |
| Erwartetes Ergebnis |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Testfall: 06 | Bezug: |
| Ablauf |  |
| Erwartetes Ergebnis |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Testfall: 07 | Bezug: |
| Ablauf |  |
| Erwartetes Ergebnis |  |

# Anwendung der Fachsprache

# Deployment-Ziele

Android only exclusive

# Software-Ergonomie

# Design

General Design

The Pong game will only be produced for Mobile so that I don’t need to deal with tablets and their different sizes

The Mobile app will be vertical only as it this will limit the chance of problems occurring from rotation and also having Pong being top down would not work as well on a landscape screen as the distance between the players will be limited compared to the height of a vertical screen.

Basic design and when not using really basic stuff I will be getting it from the Unity Asset Market. This is because they will provide high quality assets for free. Unity Market assets for the walls and Player this is cause I am not skilled at design.

Diagram

Description automatically generated

## Scene

### Camera

### Menu

### Game Over

### Border

## 

## 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). this is all done in the Update() Function so that every frame (60 times every second) the check to see if the User is pressing that key will be checked.

### Collision

if (collision.gameObject.tag == "ball")

        {

            rigidbody.AddForce(new Vector2(0, 1000));

        }



## Ball

### Direction

### Collision

## Enemy

### Collision

# 

# Benutzerfreundlichkeit

I used the Classic Menu and Game Design so that the user is familiar with my game if they have played any games before hand. Such as in the menu “Play Game” Followed underneath by “Exit”. Within the Game Score will be kept in the the corner with a label and a upto date score of the user. If they haven’t it will still be clear to understand.

# Grafiken, Bilder, Diagramme und Tabellen

Es werden an vernünftigen Stellen Grafiken, Bilder, Diagramme  
oder Tabellen eingesetzt, um die Inhalte im IPA-Bericht besser  
darzustellen und den Text verständlicher zu machen;  
2. Die Wahl der Darstellungen ist durchgehend geeignet;  
3. Die Darstellung ist kontrastreich und optisch gut lesbar (als  
Referenz dient der Ausdruck auf Format A4);  
4. Die Darstellungen sind inhaltlich verständlich;  
5. Die Darstellungen sind aussagekräftig;  
6. Die Darstellungen sind im Text oder in einer Legende erklärt;  
7. Die Darstellungen passen zum Kontext.



Text

Description automatically generated with medium confidence

# Storyboard

Diagram

Description automatically generated with medium confidence

# Arbeitsergebnisse

Die Arbeitsergebnisse (schliesst die Dokumente ein) sind ihrem  
Entwicklungsstand angemessen versioniert.  
2. Auf die Versionen der Arbeitsergebnisse kann jederzeit  
zugegriffen werden.  
3. Es besteht eine tägliche Sicherung der Arbeitsergebnisse.  
4. Die Wiederherstellung der gesicherten Arbeitsergebnisse ist  
sichergestellt.  
5. Punkte 1-4 sind im IPA-Bericht beschrieben und nachvollziehbar

Works Cited

Ansimuz. “Sunny Land | 2D Characters | Unity Asset Store.” *Assetstore.unity.com*, 10 Nov. 2022, assetstore.unity.com/packages/2d/characters/sunny-land-103349. Accessed 8 Feb. 2023.

Pathway. “Night Mountain Lake [SEAMLESS] | 2D Environments | Unity Asset Store.” *Assetstore.unity.com*, 3 2019, assetstore.unity.com/packages/2d/environments/night-mountain-lake-seamless-127703. Accessed 8 Feb. 2023.

Worlds, Tiny. “Free Pixel Font - Thaleah | 2D Fonts | Unity Asset Store.” *Assetstore.unity.com*, 5 Apr. 2019, assetstore.unity.com/packages/2d/fonts/free-pixel-font-thaleah-140059. Accessed 8 Feb. 2023.

‌