

# Unity\_Pathfinder – Projektplan

## Projektziel:

Das Ziel des Projektes ist es, eine Anwendung zu schaffen die Grafisch aufzeigt wie Suchalgorithmen in auf einer Koordinatensystem Artigen Oberfläche Suchen. Die Applikation soll zum Verständnis dieser Algorithmen beitragen, die sonst relativ abstrakt theoretisch erklärt werden.

## Projektumfang:

Zum Verwirklichen dieses Projektes muss eine Applikation in Unity geschrieben werden, die auf einer Fläche in einem drei Dimensionalem Projekt eine TileMap bzw. ein Koordinatensystem anlegt bei dem jede einzelne Tile, jeder Punkt in dem Koordinatensystem Hintergrundvariablen erhält um zu wissen ob der Punkt begehbar ist oder nicht. Dafür muss Unity grundlegend erlernt werden und dessen Funktionen so weitgehend verstanden werden das diese für die Verwirklichung des Projekts genutzt werden können. Des Weiteren müssen preFabs und Grafiken für die Menüs und das Overlay angefertigt werden.

## Terminierung:

Das Projekt endet offiziell mit der Abgabe am 30.07.2020 genauere Einteilungen in Meilenstein Phasen sind dem Timeline Diagramm zu entnehmen.

## Details aller Relevanten Projektkomponenten:

### Kommunikation:

- Da es sich um eine Einzelarbeit handelt muss intern nicht kommuniziert werden, für die Unterredungen mit dem Betreuer werden E-Mail für Schriftverkehr und Discord für Voice und Videoübertragungen verwendet. Die Kommunikation findet zu absprachen und bei Problemen statt.

### Ressourcen:

- Die Verwendete Hardwareressource ist der Computer des ausführenden Entwicklers die Softwareressourcen sind die Unity Engine 19.04 für das Projekt selbst Visual Studio 2019 für das Editieren des Programmcodes und Photoshop CC für das Anfertigen von Grafiken.

#### Risiken, Annahmen, Abhängigkeiten und Einschränkungen:

- Da es sich um ein Einzel Projekt handelt mussten keine Absprachen mit Gruppen Teilnehmer abgehalten werden. Es besteht keine Abhängigkeit von Fremdkräften außer die Zustimmung des Betreuers.

#### Qualitätskontrolle:

- Es wird nach Clean Code Regeln gearbeitet und nach jedem Schritt des Kanban Planes vor dem Commit auf Github eigenständig auf Funktion getestet.

#### Genehmigung:

- Der Betreuer muss das Projekt vorab genehmigen.