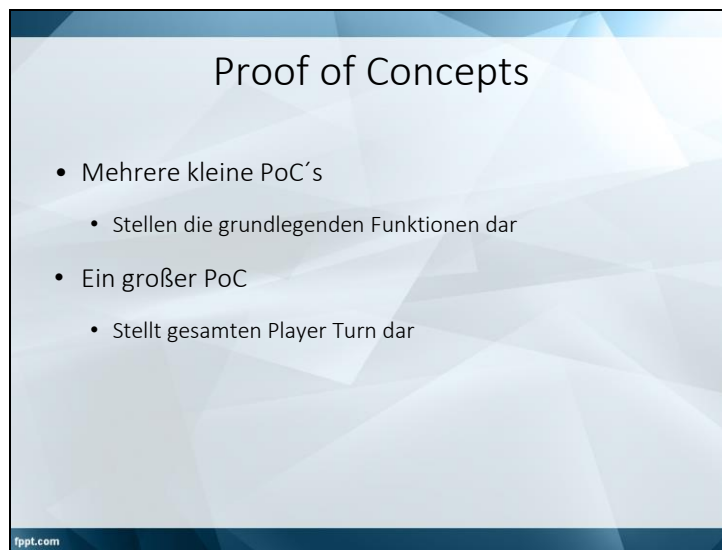
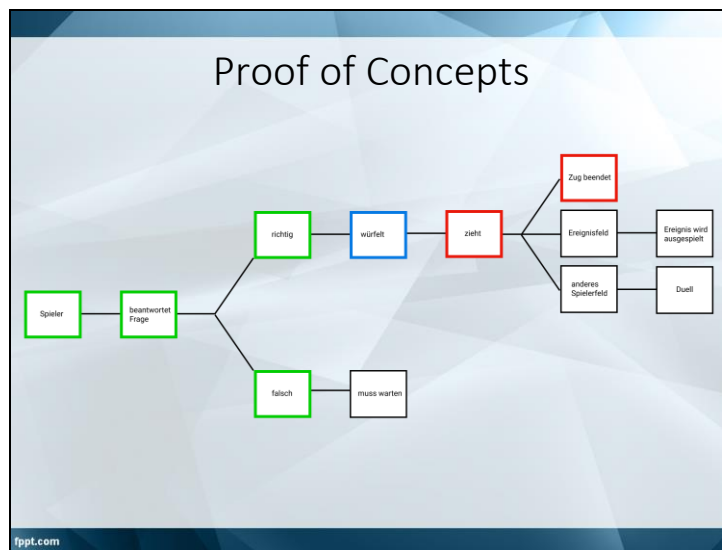


- wurden ausgearbeitet, aber als nicht unbedingt wichtig für die Präsentation erachtet
- Im Wiki vorzufinden



- gehen nur auf die Exit-Kriterien ein, Fail-Kriterien und Fallbacks sind ausführlich im Wiki vorzufinden



- Use Case Player Turn vom 1. Audit aufgesplittet in einzelne Schritte
- Standard Spielzug besteht aus einem Spieler. Ereignisfeld und Duell wurden somit nicht eingebunden
- Kleine PoC's farblich unterlegt
- Grün: Frageprozess
- Blau: Würfel
- Rot: PlayerMovement

## 1. PoC Frageprozess

- Korrekte Frage (nach Schwierigkeitsgrad) wird angezeigt
- Antwort ist klickbar
- richtige zugehörige Lösung wird angezeigt
- Kartenansicht wird geschlossen

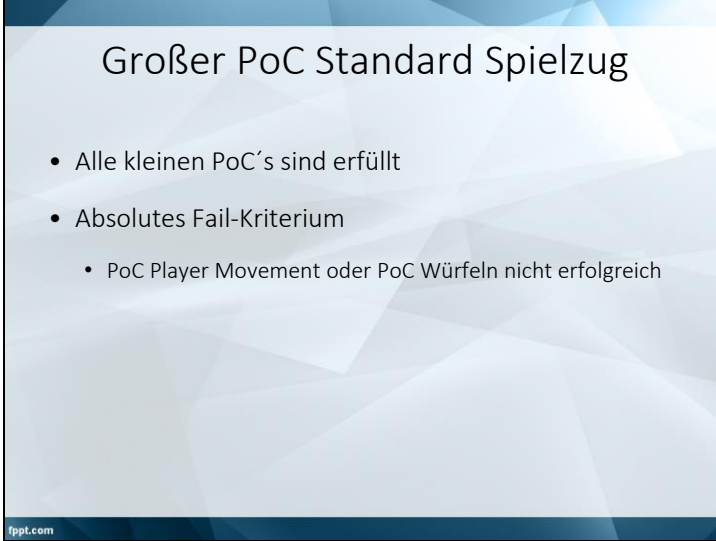
## 2. PoC Würfeln

- Würfel ist klickbar
- Ergebnis wird der Würfelanzahl entsprechend übergeben

### 3. PoC PlayerMovement

- Spielfigur wird auf nächstes valides Feld bewegt
  - Entsprechend der Würfelzahl
- Aktives Feld wird gespeichert





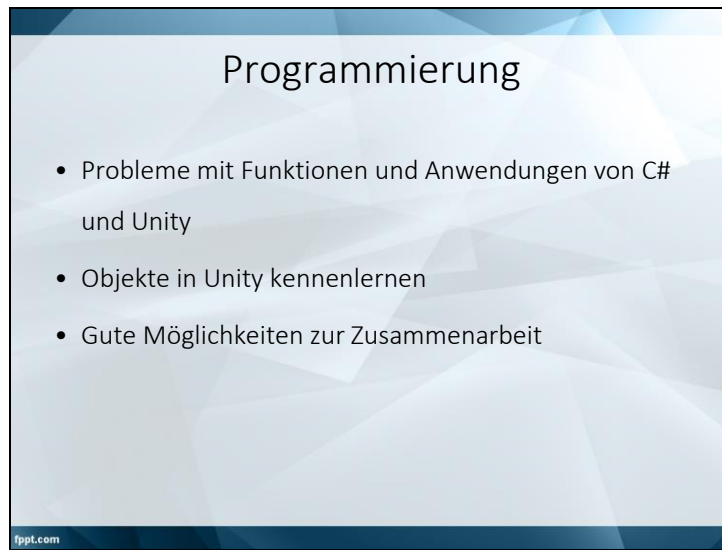
The slide features a light blue background with a subtle geometric pattern of overlapping triangles. The title 'Großer PoC Standard Spielzug' is centered at the top in a black sans-serif font. Below the title, there is a bulleted list with three items. The first two items are 'Alle kleinen PoC's sind erfüllt' and 'Absolutes Fail-Kriterium'. The third item, 'PoC Player Movement oder PoC Würfeln nicht erfolgreich', is indented. A small 'fppt.com' watermark is visible in the bottom left corner of the slide frame.

## Großer PoC Standard Spielzug

- Alle kleinen PoC's sind erfüllt
- Absolutes Fail-Kriterium
  - PoC Player Movement oder PoC Würfeln nicht erfolgreich

fppt.com

Fail: PlayerMovement und Würfel enthalten Werte, die für den weiteren Spielverlauf relevant sind und nicht ausgelassen werden können



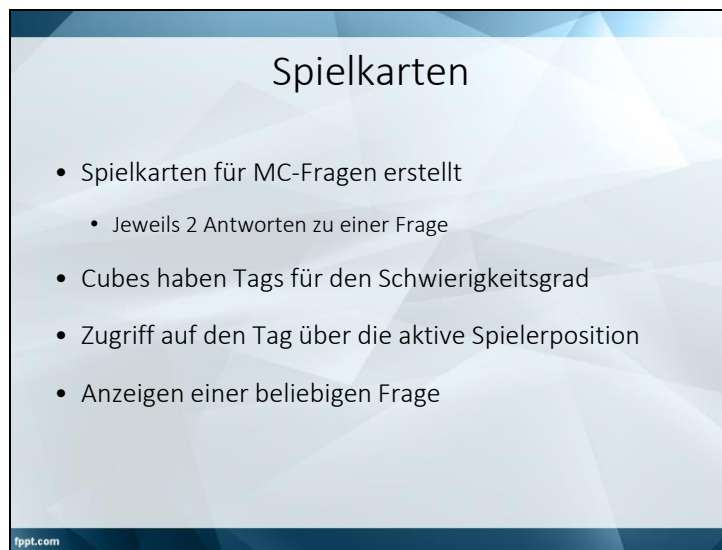
- Objekte in Unity: wie Sprites, Materials, Rigid Body
- Zusammenarbeit über Collaborate Feature von Unity → u.a. Restore Möglichkeit



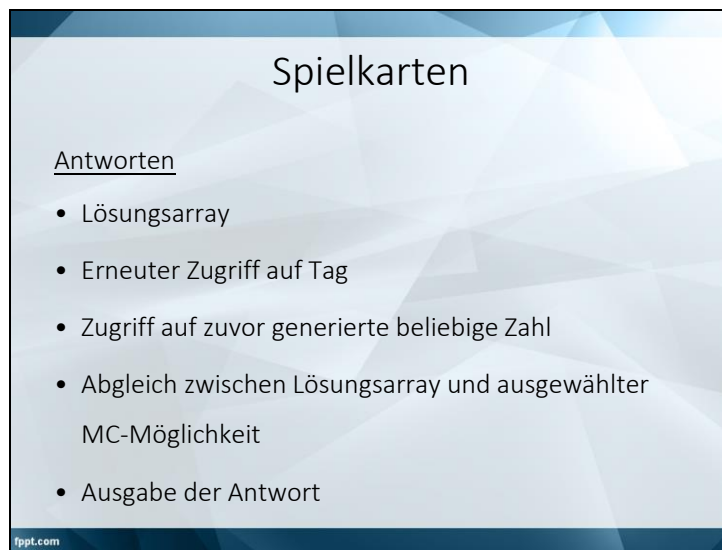
Unterlage + Cubes, die dem Spielbrett gemäß angeordnet wurden

Spielfigur erstellt

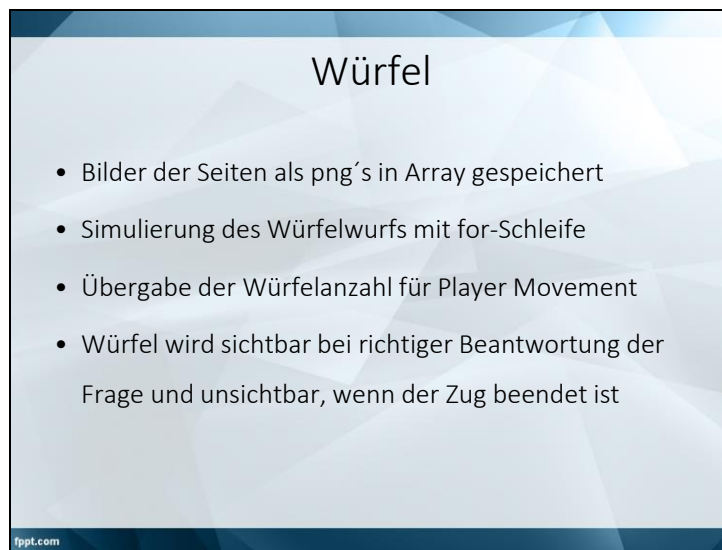
Grafiken in Figma erstellt, die später noch überarbeitet und verschönert wurden



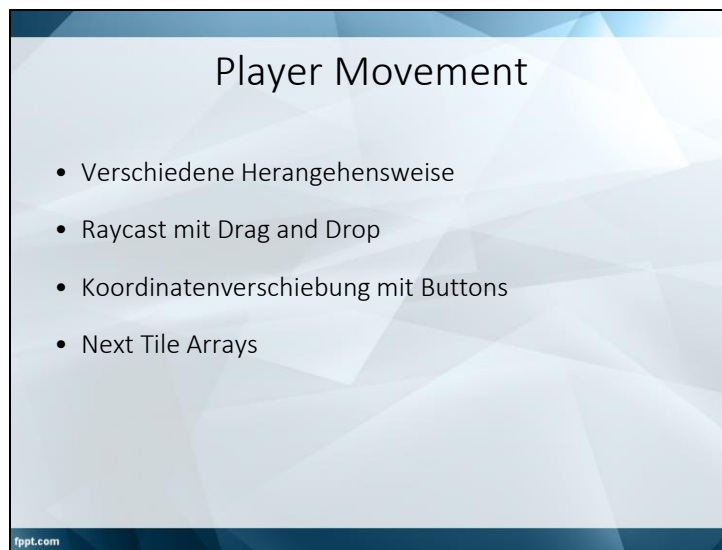
- Spielkarten wie als png's gespeichert und werden in Array geladen
  - 2 Antworten: Auswahl war richtig oder Auswahl war falsch
- Durch Playermovement wird die Spielposition ermittelt → erläutert Adrian genauer
- Abhängig vom Tag wird das benötigte Kartenarray bestimmt
- Für beliebige Frage wird eine random Zahl zwischen 0 und der Länge des Kartenarray generiert
  - Zugriff auf gewünschte Karte über Kartenarray



- Lösungsarray gibt an, an welcher MC-Position die richtige Antwort liegt
  - Ist für jedes Kartenarray gleich
- Zugriff auf Variable aus anderem Skript war sehr zeitaufwendig, da viele Probleme aufgetreten sind
  - z.B. Verknüpfung der Skripte in Unity
- Für jede Antwortmöglichkeit gibt es einen eigenen Button bei welchem dann die eigene Position mit der Angabe des Lösungsarray abgeglichen wird
- Antwort wird durch den Pfad des Bildes angegeben, da pro Frage 2 Antworten möglich sind und diese durch die Endung .1/.2 unterschieden werden



- Bilder selbst erstellt
- For-Schleife: 20 Mal Anzeige einer Würfelseite, bevor die endgültige Seite zu sehen ist
- Übergabe: Funktion, um Spielfigur zu bewegen, wird im Würfelskript aufgerufen. Übergabeparameter ist die Würfelanzahl



Verschiedene Herangehensweisen: Raycast zur Bestimmung des zu bewegendes objects mit drag and drop, Koordinatenverschiebung mit Buttons oder Next Tile Arrays mit Würfelbewegung und Entscheidung bei Weggabelungen.

- Drag and Drop wurde nicht gemacht aufgrund von problemen bei der Bestimmung des "Active Blocks", Koordinatenverschiebung war zu fehleranfällig.

Also: Next Tile Arrays mit Würfelbewegung:

Alle Cubes auf dem Spielbrett haben ein Script-Array gespeichert wo die anliegenden Felder mit den zugehörigen Cubes gespeichert sind

Unser Player-Movement Script referiert das Würfelscript zum Abrufen des Würfelerggebnisses, kriegt den Current-Tile angegeben(Der Block auf dem die Spielfigur sich befindet) und der Spielstein selbst wird dort angegeben.

Zu Beginn wird als Current-Tile der Startblock gesetzt. Sobald gewürfelt wurde, geht die Spielfigur unsere vorgesetzte Route je nach Würfelanzahl.

## Aussicht auf 3.Audit

- Entscheidung des Spielers, wo er lang gehen kann
- Multiplayer
- Duell
- Ereigniskarten + Ausführung
- Gewinner-Ermittlung



