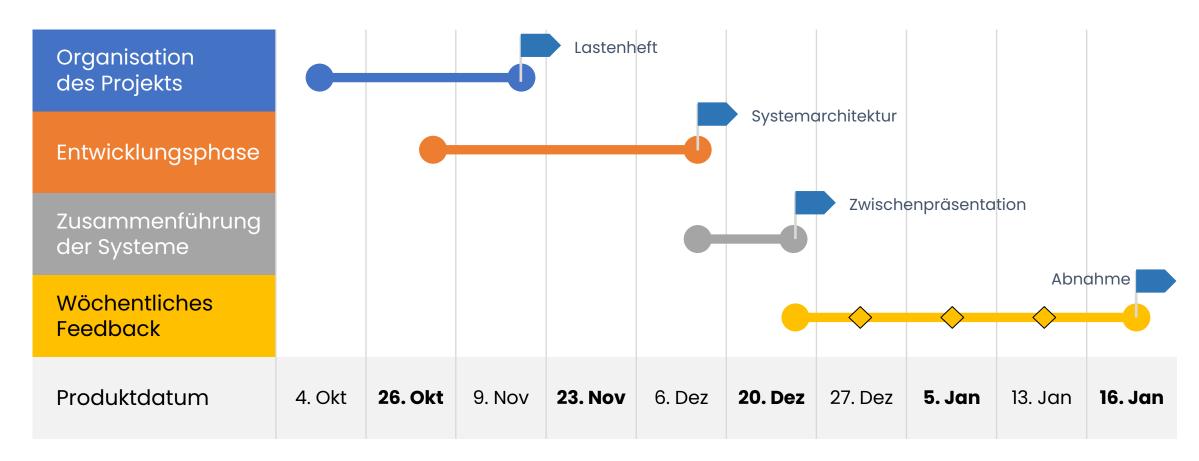
Team D6

Abschlusspräsentation 19.01.2023



Übersicht



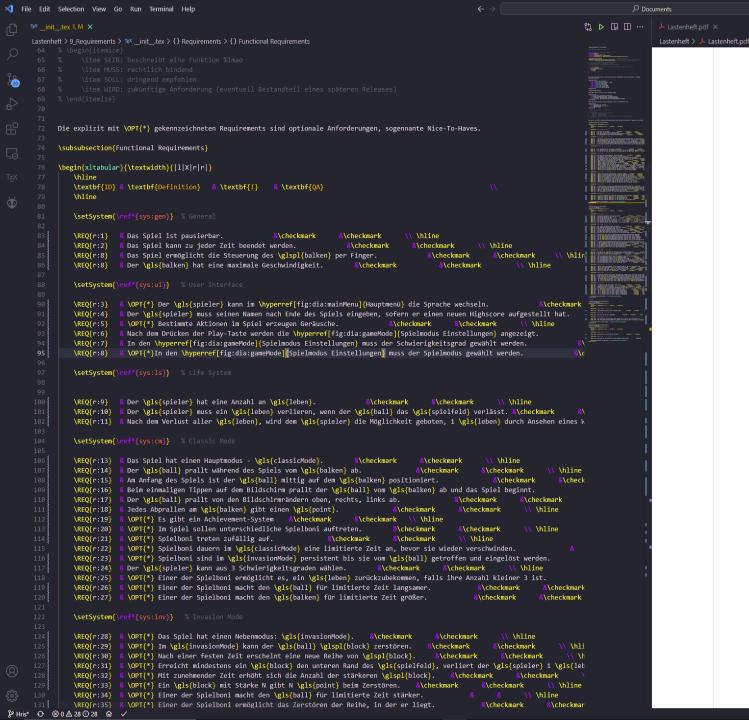


Organisation



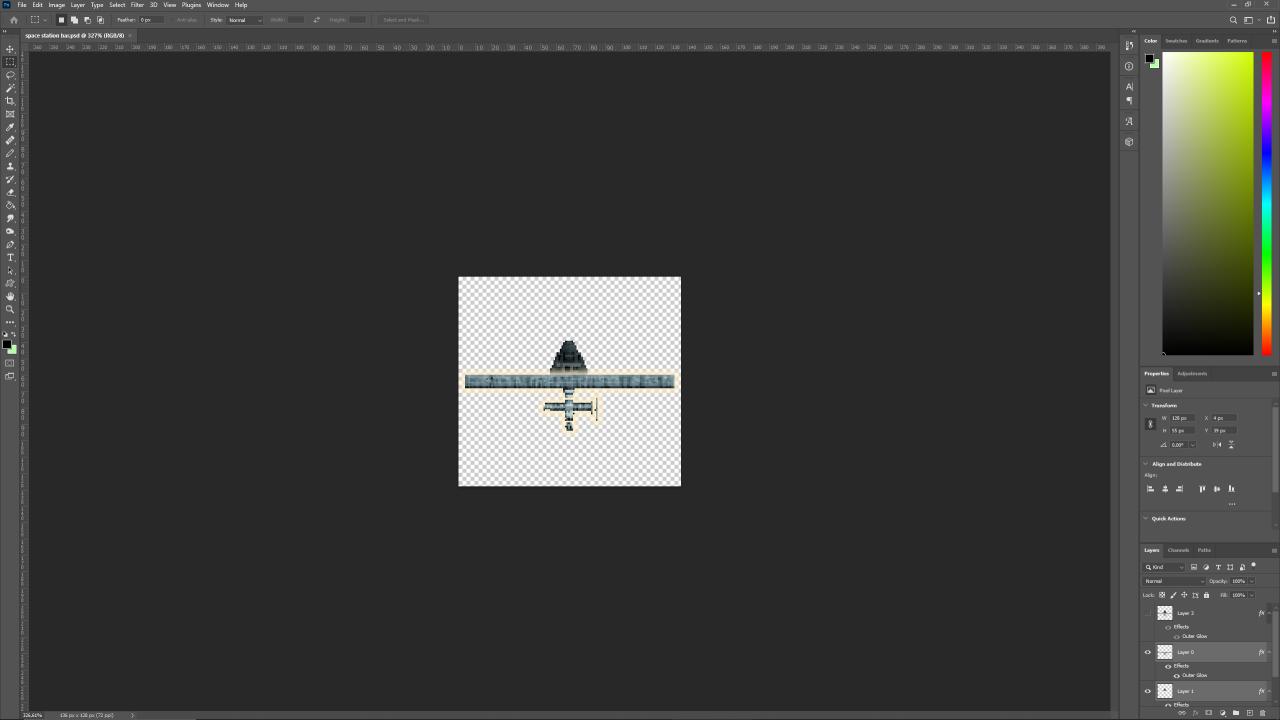
- ☐ Lastenheft
 - Versionskontrolle
 - Rollen und Aufgabenverteilung
 - Requirementsliste
- ☐ Probleme
 - Eine Person im Team gefehlt
 - Teilweise fehlende Kenntnisse in Git & Latex





* Spielboni sind im Invasion-Mode persistent bis sie vom Ball getroffen und eingelöst werden. F-4-12 Der Spieler kann aus 3 Schwierigkeitsgraden wählen. F-4-13 * Einer der Spielboni ermöglicht es, ein Leben zurückzubekommen, falls ihre Anzahl kleiner 3 ist. F-4-14 * Einer der Spielboni macht den Ball für limitierte Zeit langsamer. * Einer der Spielboni macht den Balken für limitierte Zeit 🛭 🗸 größer. F-5-1 * Das Spiel hat einen Nebenmodus: Invasion-Mode. F-5-2 * Im Invasion-Mode kann der Ball Blocks zerstören F-5-3 * Nach einer festen Zeit erscheint eine neue Reihe von Blocks. F-5-4 * Erreicht mindestens ein Block den unteren Rand des Spielfeld, verliert der Spieler 1 Leben. F-5-5 Mit zunehmender Zeit erhöht sich die Anzahl der stärkeren F-5-6 * Ein Block mit Stärke N gibt N Score-Point beim Zerstören. F-5-7 * Einer der Spielboni macht den Ball für limitierte Zeit F-5-8 * Einer der Spielboni ermöglicht das Zerstören der Reihe, in 🛭 🗸 der er lieat. F-5-9 * Einer der Spielboni ermöglicht das Zerstören aller umliegenden Blocks. F-6-1 Am Ende des Spiels erscheint eine Übersicht. In der Übersicht werden die erreichten Score-Points, verdi-F-6-2 enten Coins und Spielzeit angezeigt. F-6-3 Falls bei Spielende ein Score höher als der 10. Score der Top10-Liste erreicht, wird die Liste entsprechend aktualisiert.

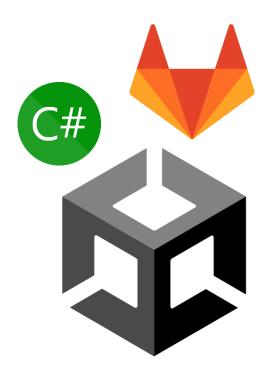
Ln 95, Col 86 Spaces: 4 UTF-8 CRLF LaTeX 🔊 🚨



Entwicklungsphase

- Systemarchitektur
 - Game Engine & Implementierung
 - Issues in GitLab
 - Modular

- ☐ Probleme
 - Teilweise fehlende Kenntnisse mit der Game Engine





Pong - SkinsScene - Android - Unity 2021.3.12f1 Personal < DX11> - 🗇 X File Edit Assets GameObject Component Services Jobs Window Help 8 H ▼ 🌰 👂 ⑤ Q Layers ▼ Layout ▼ ⊳ 🕸 SkinsScene ⊳ 🕸 DontDestroyOnLoad 75 ▼ Assets ► ■ _Heathen Engineering► ■ AddressableAssetsData Applcons EditorTests ExternalTools Fonts ▶ LeanTween Localization KALL Materials ■ PlayModeTests Resources ▶ ■ Scripts Sherbbs Particle Collec Simple Scene Fade Loa ▶ 🖿 Skins ■ StreamingAssets ▶ ■ TextMesh Pro ⊳ 🖿 UI ▶ ■ UI Toolkit ► **l** Packages KACKGROUND KAR **1**14 **A**0 **0**20 UnityEngine.Debug:Log (object) [20:35:13] shop icon - background - blueGalacy (UnityEngine.Sprite) UnityEngine.Debug:Log (object) • shop icon - background - blueGalacy (UnityEngine.Sprite) *** 3 3 9**

Zusammenführung

- Zwischenpräsentation
 - Projekt in einem akzeptablen Zustand präsentieren
 - Design der Skins

- □ Probleme
 - Zeit fürs Mergen knapp
 - Inhalte der Zwischenpräsentation









+ Add new frame ØØ Palettes **③** ※







Feedbackphase

- □ Kundenberichte
 - wöchentliches Feedback
 - Optionalen Modus entwickeln
 - Balancing
- □ Abnahme
 - Am 16.01. durchgeführt
- ☐ Probleme
 - Optionalen Modus unterschätzt (wollten keinen halbfertigen Modus liefern)
 - Synchrones Entwickeln beider Spielmodi





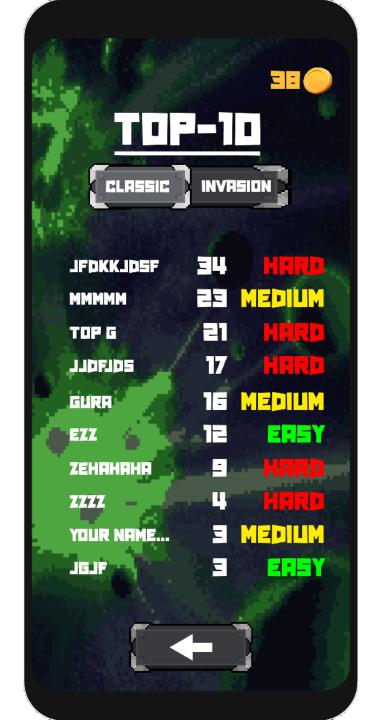












Lessons Learned

- ☐ Gute Dokumentation ist Schlüssel.
- ☐ Latex ist gut für Projektdokumentation geeignet.
- ☐ Softskills spielen eine gleich wichtige Rolle.
- ☐ Eine Person weniger soll nicht immer ein Nachteil sein.
- ☐ Kommunikation im Projekt ist der entscheidende Faktor.
- ☐ Persönliches Treffen ist viel effektiver.

