

# Anhang

Creative Nonsense by

Daniel Janzen, Robert Jonetzko, Niels Quanz

Matrikelnummern:	844890	829719	545607
------------------	--------	--------	--------

# Systemarchitektur

- Level besteht aus einer achteckigen Oberfläche, welches am Anfang mit Wänden, Bäumen, Steinen und Pilzfallen bestückt wird
  - Anzahl und Positionierung übernimmt die Klasse Spawn
- Spieler und Gegner können sich bewegen, Gegner bewegt sich auf den Spieler zu
  - Spielerbewegung übernimmt Klasse Movement, Gegnerbewegung übernimmt Klasse KI
- Pilzfallen lösen eine Explosion aus, wenn Spieler über diese läuft und schleudert den Spieler weg
  - Explosion und Knockback übernimmt Klasse Explosion
- Spieler und Gegner haben drei Werte: Rüstung (Armor), Lebenspunkte (Hitpoints) und Angriffsstärke (Attack)
  - Management der Spielerwerte übernimmt die Klasse PlayerStats, für die Gegnerwerte ist Klasse EnemyStats zuständig
- UI zeigt die Werte des Spielers in Echtzeit an
  - UI Aktualisierungen übernimmt Klasse PlayerStats
- Spieler und Gegner können sich gegenseitig Schaden, Spieler muss angreifen und Gegner muss Spieler berühren, bei Gegnerberührung wird der Spieler vom Gegner weggeschleudert
  - Angriff des Spielers übernimmt PlayerAttack und Berührung des Gegner übernimmt Klasse PlayerStats
- Gegner lässt nach Tod verschiedene Items fallen: Rüstung, Waffe und Schlüssel,
  - Itemdrops übernimmt Klasse EnemyStats
- Nach Aufnahme des Schlüssels erscheint ein Tor zum nächsten Level
  - Spawning des Tors übernimmt Klasse EnemyStats und nächstes Level sowie Übernahme der Werte übernimmt Klasse Gate
- Nach Spielertod, wird eine Todesszene eingeblendet und die Werte auf die Standardwerte zurückgesetzt
  - Wird in der Menüführung als auch im Respawn Skript übernommen
- Menüführung mit Hauptmenü, Escape Menü und Todesmenü erleichtert die Navigation durch das Spiel
  - Werden durch die Skripte MainMenu, EscapeMenu und zwei neuen Szenen Death und Menü übernommen

# Zeitplan vorher

Woche	Niels	Robert	Daniel
KW 26	Finale Planung	Finale Planung	Finale Planung
KW 27	Prüfungsvorbereitung	Prüfungsvorbereitung	Prüfungsvorbereitung
KW 28	Prüfungsvorbereitung	Prüfungsvorbereitung	Prüfungsvorbereitung
KW 29	Prüfungsphase	Prüfungsphase	Prüfungsphase
KW 30	Prüfungsphase	Prüfungsphase	Prüfungsphase
KW 31	Player/Kamera Movement	Prozedurale Level Generierung	Urlaub

# Zeitplan nachher

Woche	Niels	Robert	Daniel
KW 26	Finale Planung	Finale Planung	Finale Planung
KW 27	Prüfungsvorbereitung	Prüfungsvorbereitung	Prüfungsvorbereitung
KW 28	Prüfungsvorbereitung	Prüfungsvorbereitung	Prüfungsvorbereitung
KW 29	Prüfungsphase	Prüfungsphase	Prüfungsphase
KW 30	Prüfungsphase	Prüfungsphase	Prüfungsphase
KW 31	Player/Kamera Movement		Urlaub

# Zeitplan vorher

Woche	Niels	Robert	Daniel
KW 32	KI	Prozedurale Level Generierung	KI
KW 33	Urlaub	Urlaub	KI
KW 34	Tag Nacht Zyklus	Spieler/Gegner Attribute (HP/ATK)	Hindernisse (Fallen, Abgründe, etc.)
KW 35	Collision	Item Design	Hindernisse (Fallen, Abgründe, etc.)
KW 36	Collision	Item Design	Item Drops
KW 37	Menü	Testing/Debugging	Item Drops
KW 38	Testing/Debugging	Wind/ Environment	Animation

# Zeitplan nacher

Woche	Niels	Robert	Daniel
KW 32	KI		
KW 33			
KW 34			
KW 35			
KW 36			
KW 37			
KW 38	Testing/Debugging	Level Generierung Attribute   UI Spieler, Gegner Interaktion	Menu   Item Drop   Item Design   Neue Level Generierung   Tod/Reset

# Aufwand in Stunden Niels

- Projekt Setup 2h
- Movement 5h
- KI 20h
- 3D Modellierung 5h

# Aufwand in Stunden Robert

- Level Generierung 5h
- Attribute Spieler/Gegner 12h
- UI 2h
- Spieler- / Gegnerinteraktionen 15h



# Aufwand in Stunden Daniel

- Menü 7h
- Item Drop /Item Design 8h
- Neue Level Generierung 8h
- Tod/Reset 10h