# Sprint Dokumentation zum ersten Sprint ( Ende 03.07.2014 )

In folgenden finden Sie nun die einzelnen Dokumentationen der Spezial Gruppen.

Inhalt

[Sprint Dokumentation zum ersten Sprint ( Ende 03.07.2014 ) 1](#_Toc391927719)

[Gruppe: Unity3D GEO Caching 3](#_Toc391927720)

[Gruppe: Unity3D Minispiele 3](#_Toc391927721)

[Dokumentation Wohnheimspiel 3](#_Toc391927722)

[Gruppe: GUI/Story 4](#_Toc391927723)

[Gruppe: Rest API 4](#_Toc391927724)

[Gruppe: Homepage 4](#_Toc391927725)

## Gruppe: Unity3D GEO Caching

## Gruppe: Unity3D Minispiele

### Dokumentation Wohnheimspiel

#### 1 Ziele

* + 1. Prototype für das Wohnheimspiel
    2. Glossar ausarbeiten
    3. Zusammenhänge klären

#### 2 Umsetzung

2. Im ersten Schritt habe ich mich mit meinen Klassenkameraden abgesprochen wie der Kern aussehen soll um das Projekt im Ganzen besser zu verstehen. Nachdem das geklärt war habe ich mich daran gesetzt das Glossar im Wiki zu erstellen und zu bearbeiten. Weiterhin habe ich die Regelhefter überarbeitet und als letztes habe ich den Prototypen für das Spiel umgesetzt wobei ich hier durch fehlende Kenntnisse in Zeitdruck geraten bin und somit nicht mit dem Ergebnis zufrieden bin. Am Ende hab ich die Steuerung des Spielers über Buttons gesteuert. Der Spieler selbst ist noch ein kleiner Kreis welcher sich über das Spielfeld bewegt. Er muss bisher nur um eine Wand rum laufen und das Ziel erreichen woraufhin das Spiel stoppt und eine Box aufkommt in der steht das man das Spiel gewonnen hat.

2.2 Probleme, welche Probleme aufgetreten sind und wie ihr sie behoben habt

* Bei den Regelheften bin ich auf ein paar Probleme gestoßen, da ein paar Gruppen noch unsicher waren in welcher Sprache sie programmieren
* Sämtliche Touch befehle habe ich zurzeit mit Buttons gelöst

2.3 Auskommentierter Quellecode der Lösung

//Legt einen Button an welcher rechts im Bildschirm liegt und abhängig von der Bildschirmgröße //skaliert wird. Wird dieser gedrückt kommt man in der playerMovement script.

if (GUI.Button(new Rect((float)((screenWidth) - ((10 \* scaleWidth))), (float)((screenHeight / 2) + (20 \* scaleHeight)), (float)(10 \* scaleWidth), (float)(5 \* scaleHeight)),"Hoch"))

{

player.movementUp();

}

#### 3 Fazit

3.1 Ich habe den größten Teil meiner Ziele erreicht, wäre mit der Touch Variante jedoch zufriedener.

- Die Arbeit im Team war meiner Meinung nach Fantastisch, egal wen man gefragt hat, jeder hat versucht zu helfen.

- Das größte Manko ist die Entwicklungsumgebung und die gewählte Sprache. C# ist einfach nicht für Android gedacht wodurch man kaum Infos zu C# touch befehlen findet.

3.2Zeitangabe zu den einzelnen Anforderungen

Glossar: ~ 4 Stunden

Absprache: ~ 4 Stunden

Prototyp: ~ 13 Stunden (meiste Recherche)

Abklärung über Cache plätze: ~ 3 Stunden.

#### Kriterien:

1.1.1 Der Spieler muss sich über Buttons bewegen können.

1.1.2 Der Spieler muss das Ziel erreichen können.

1.1.3 Der Spieler muss eine Meldung kriegen wenn er das Spiel gewonnen hat.

## Gruppe: GUI/Story

## Gruppe: Rest API

## Gruppe: Homepage