**MOOC -Projekt: Hangman**

**Idee:**

* Hangman Spiel
* Buchstabeneingabe
* Modalität 1: Eingabe über Tastatur
* Modalität 2: Spracheingabe (ggf. über phonetisches Alphabet zur Fehlervermeidung)
* Fließender Wechsel zwischen Modalitäten soll möglich sein
* Alphabet wird angezeigt und bereits benutzte Buchstaben werden darin durchgestrichen
* Am Anfang Unterstriche, die einem Information über Länge des Wortes geben; ggf. auch eine angezeigte Ziffer zur Länge/Schwierigkeitsgrad/Punktzahl für das Wort
* Game-Over-Funktion; Mehrere Leben; ggf. unterschiedliche Schwierigskeitgrade?
* Bei Game Over Anzeige des Lösungswortes

**Zeitplan:**

**06.06. - 12.06.: Intro task - Design game idea & virtual environment developement**

* Idee aufgestellt
* Entwicklung der virtuellen Umgebung vertagt
* Aufgabe bis folgende Woche: Mit Unity auseinandersetzen

**13.06. - 19.06.: Task 1 - Implement first modality**

* Meeting am 14.06. um 14:00 Uhr
* Erste Modalität implementieren
* Grobes Gerüst aus Videotutorial übernehmen und in Unity implementieren (<https://www.youtube.com/watch?v=-WUTsm1WUb0>)
* Hangman-panels Illustration
* Meeting für folgende Woche ausmachen

**20.06. - 26.06.: Task 2 - Implement second modality**

* Meeting 23.06. um 11:00 Uhr
* Zweite Modalität implementieren
* Meeting für folgende Woche ausmachen

**27.06. - 03.07.: Task 3 - Modality fusion & modality fission**

* Kombination der beiden Modalitäten
* Lösung für fission Problematik

**04.07. - 10.07.: Task 4 - Record presentation**

* Videoaufzeichnung zur Präsentation des Spiels
* Jeweils eine Modalität, dann beide

**11.07. - 17.07.: Finalisierung**

* Deadline: 17.07.