

Projekt		Team
Nr	21/22-3A-221	
Name	Shadow Is Your Friend	
Dokument		
Nr	B_115	
Name	Status Report	
		<b><i>Felix Christian Schneider</i></b> Clemens Josef Schlipfinger Anton Xaver Edlinger Valentin Fritz  <i>Dipl.-Ing. (FH) BRANDSTETTER Gerald</i> <i>Mag. KUBICKA Alfred</i> <i>Dipl.-Ing. WIENINGER Stephan</i>

### Versionsgeschichte

Version	Datum	Autor/in	Änderungen
0.1	02.06.2022	Felix Schneider	Erstellen des Status Report 5 (Tag 1)
0.2	02.06.2022	Felix Schneider	Ergänzung des Status Reports 5 (Tag 2)
0.3	02.06.2022	Felix Schneider	Ergänzung des Status Reports 5 (Tag 3)
1.0	02.06.2022	Felix Schneider	Veröffentlichung des Status Reports 5

## 1 Status

(zutreffendes ankreuzen bzw nicht zutreffendes streichen)

Der Projektstatus zu ITP-Beginn ist:



Aktuell ist das Projekt im **orangen** Bereich.

- ☐ Es sind alle Projektmitarbeiter/innen einsatzbereit
- ☐ Es sind alle Ressourcen zur Erledigung der Tagesarbeiten vorhanden
- ☐ Es ist kein Betreuereingriff durch die Lehrkraft notwendig
- ☐ Es wurde seit der letzten ITP\_LA-Einheit nichts außerhalb des Unterrichtes gearbeitet (ansonsten Beilage) **nein!**

## 2 Meilensteinplan Soll/Ist

In diesem Abschnitt wird ein Soll/Ist-Vergleich des Meilensteinplanes geführt und dieser anschließend interpretiert.

### 2.1 Termine

Nummer	Name	Solldatum	Istdatum
M1	Projekt gestartet	02.05.2022	16.05.2022
M2	Grobplanung abgeschlossen	05.05.2022	05.05.2022
M3	Feinplanung abgeschlossen	12.05.2022	16.05.2022
M4	Tools vorbereitet	16.05.2022	03.05.2022
M5	Stage abgeschlossen	30.05.2022	
M6	Enemy abgeschlossen	23.05.2022	

M7	Punktesystem abgeschlossen	06.06.2022	
M8	Menü abgeschlossen	09.06.2022	
M9	Projektabnahme	13.06.2022	
M10	Nachprojektphase abgeschlossen	20.06.2022	

## ***2.2 Interpretation***

Durch die Verzögerung aller Termine, sind wir grundsätzlich etwas weiter hinten. Allerdings haben wir diese (halbe) Woche gut wieder aufgeholt und mehr geschafft, als geplant.

## **3 Agenda**

1. Tag: StealthMechanismus, Stages, Tilemaps
2. Tag: Lichtquellen (Spotlights), StealthMechanismus, PauseMenu
3. Tag: Tilemaps, EnemyBehaviour

### ***3.1 noch nicht erledigte Aufgaben***

1. Tag: Enemy abgeschlossen, Stage abgeschlossen
2. Tag: - || -
3. Tag: - || -

### ***3.2 zu erledigende Aufgaben***

1. Tag: - || -
2. Tag: - || -
3. Tag: - || -

## **4 Projektbezogene Aspekte**

### ***4.1 technische Probleme***

1. Tag: keine
2. Tag: keine

### ***4.2 Probleme im Team***

1. Tag: das Design passt von den Farben nicht wirklich zusammen, manche Farben sind auf dem Hintergrund nicht wirklich sichtbar
2. Tag: Programmierer programmieren langsam

### ***4.3 andere Probleme***

1. Tag: keine Zeit
2. Tag: keine Zeit