|  |  |
| --- | --- |
|  | **Informationstechnische Projekte**  Höhere Technische Bundeslehranstalt Krems, 3500, Alauntalstraße 29A mit Expositur Zwettl, 3910, Hammerweg 1 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Projekt** | | **Team** | |
| Nr | 21/22-3A-221 |  | ***Felix Christian Schneider***  Clemens Josef Schlipfinger  Anton Xaver Edlinger  Valentin Fritz  *Dipl.-Ing. (FH) BRANDSTETTER Gerald* *Mag. KUBICKA Alfred*  *Dipl.-Ing. WIENINGER Stephan* |
| Name | Shadow Is Your Friend |
| **Dokument** | |
| Nr | B\_11<3> |
| Name | Status Report |

**Versionsgeschichte**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Version | Datum | Autor/in | Änderungen |
| 0.1 | 16.05.2022 | Felix Schneider | Erstellen des Status Report 3 (Tag 1) |
| 0.2 | 17.05.2022 | Felix Schneider | Ergänzung des Status Reports 3 (Tag 2) |
| 0.3 | 19.05.2022 | Felix Schneider | Ergänzung des Status Reports 3 (Tag 3) |

1. Status

(zutreffendes ankreuzen bzw nicht zutreffendes streichen)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Der Projektstatus zu ITP-Beginn ist: | |  | | --- | |  | |  | |  | |
| * 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)   Außerhalb des Unterrichts: Movement nochmals testsen, auf GitHub Bugs / Issues erstellen (ToDo-List) | |

1. Meilensteinplan Soll/Ist

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

* 1. Termine

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Nummer* | *Name* | *Solldatum* | *Istdatum* |
| M3 | Tools abgeschlossen | 16.05.2022 | 16.05.2022 |

* 1. Interpretation

Einige Termine haben länger gedauert, als erwartet. Wir hinken etwas hinterher mit den Terminen, aber die Programmierweise ermöglicht bei späteren Terminen das schnellere Implementieren. Die Grafiker liegen sehr gut in der Zeit, manche Designs müssen aber überarbeitet werden.

1. Agenda
2. Tag: Movement anfangen + some Tilemaps
3. Tag: Movement weiterentwickeln + Player designen (Photoshop)
4. Tag: Movement fertig machen + Enemy Sprites
   1. noch nicht erledigte Aufgaben
5. Tag: Movement
6. Tag: Movement
7. Tag: Hit-Detection
   1. zu erledigende Aufgaben
8. Tag: Movement; Tilemaps
9. Tag: Movement; Player Sprites
10. Tag: Hit-Detection
11. Projektbezogene Aspekte
    1. technische Probleme
12. Tag: keine
13. Tag: keine
14. Tag: wegen Krankenstand 🡪 Zusammenarbeit von Zuhause funktioniert nicht
    1. Probleme im Team
15. Tag: keine
16. Tag: keine
17. Tag: keine
    1. andere Probleme
18. Tag: wenig Zeit, auch wegen Jour Fixe
19. Tag: wenig Zeit
20. Tag: keine