|  |  |
| --- | --- |
|  | **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\_114 |
| Name | Status Report |

**Versionsgeschichte**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Version | Datum | Autor/in | Änderungen |
| 0.1 | 23.05.2022 | Felix Schneider | Erstellen des Status Report 4 (Tag 1) |
| 0.2 | 24.05.2022 | Felix Schneider | Ergänzung des Status Reports 4 (Tag 2) |
| 1.0 | 24.05.2022 | Felix Schneider | Veröffentlichung des Status Reports 4 |
|  |  |  |  |

1. Status

(zutreffendes ankreuzen bzw nicht zutreffendes streichen)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Der Projektstatus zu ITP-Beginn ist: | |  | | --- | |  | |  | |  | |
| Aktuell ist das Projekt im grünen 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) | |

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* |
| 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 |  |

* 1. 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.

1. Agenda
2. Tag: Camera + Hit-Detection anfangen + Crouching + Titlemusik erstellen
3. Tag: Tilemaps + StealthMechanics + GameOver Musik + Stage Sprites designen
   1. noch nicht erledigte Aufgaben
4. Tag: Enemy
5. Tag: Enemy
   1. zu erledigende Aufgaben
6. Tag: Enemy
7. Tag: Enemy
8. Projektbezogene Aspekte
   1. technische Probleme
9. Tag: keine
10. Tag: keine
    1. Probleme im Team
11. Tag: Grafiker machen sich zu wenig Gedanken und Zeichnungen bzgl. der Grafiken
12. Tag: Grafiker fragen Programmierer ob Grafiken so passen… Programmierer sind aber keine Grafiker…
    1. andere Probleme
13. Tag: Jour Fix Planung unklar
14. Tag: keine