|  |  |
| --- | --- |
|  | **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 | F\_02 |
| Name | Arbeitspaketbeschreibung |

**Versionsgeschichte**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Version | Datum | Autor/in | Änderungen |
| 0.1 | 09.05.2022 | Felix Schneider &  Clemens Schlipfinger | Erstellung der Arbeitspaketbeschreibung |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 0.2 | 10.05.2022 | Felix Schneider &  Clemens Schlipfinger & Valentin Fritz & Anton Xaver Edlinger | Weiterführung der Arbeitspaketbeschreibung |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 1.1 | G01 erstellen | Felix Schneider |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| - | 1.2 | - |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
| 02.05.2022 | 10 | 0 |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Kommunikationsverzeichnis | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Projekt gestartet | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| Erstellung des Kommunikationsverzeichnisses | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
| 02.05.2022 | 8 | 0 |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
| 02.05.2022 |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 1.2 | G02 erstellen | Felix Schneider |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 1.1 | 1.3 | Clemens Schlipfinger |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
| 02.05.2022 | 120 | 0 |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Pflichtenheft | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Kommunikationsverzeichnis | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| Erstellung Pflichtenheft | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
| 02.05.2022 | 120 | 0 |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
| 03.05.2022 |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 1.3 | G03 erstellen | Felix Schneider |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 1.2 | 1.4 | - |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
| 05.05.2022 | 120 | 0 |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Projektanalyse | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Pflichtenheft | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| Erstellung Projektanalyse | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
| 05.05.2022 | 120 | 0 |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
| 05.05.2022 |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 1.4 | G04 PdSP erstellen | Anton Edlinger |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 1.3 | 1.6 | - |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
| 05.05.2022 | 50 |  |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Produktstrukturplans | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Projektanalyse | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| Erstellung des Produktstrukturplans | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
| 05.05.2022 | 30 | 0 |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
| 05.05.2022 |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 1.5 | G05 OSP erstellen | Clemens Schlipfinger |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 1.3 | 1.6 | - |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
| 09.05.2022 | 50 | 0 |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Objektstrukturplan | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Produktstrukturplan | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| Erstellung des Objektstrukturplan | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
| 05.05.2022 | 45 | - |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
| 05.05.2022 |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 2.1 | F01 PSP erstellen | Anton Xaver Edlinger |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 1.4, 1.5 | 2.2 | Valentin Fritz, Clemens Schlipfinger |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
| 09.05.2022 | 100 | 0 |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Projektstrukturplan | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Grobplanung abgeschlossen | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| Produktstrukturplan erstellen | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
| 09.05.2022 |  |  |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 2.2 | F02 AP definieren | Clemens Schlipfinger / Felix Schneider |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 2.1 | 2.3 | - |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
| 10.05.2022 | 100 |  |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Arbeitspakete | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Grobplanung abgeschlossen | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| Erstellung der Arbeitspakete parallel zur Erstellung des PSP | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
| 10.05.2022 |  |  |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 2.3 | Daten eingeben | Felix Schneider |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 2.2 | 2.4 | Clemens Schlipfinger |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
| 10.05.2022 | 50 | 0 |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Daten in ProjectLibre eingeben | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Arbeitspakete definiert | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| Daten aus Arbeitspaketbeschreibung in ProjectLibre eintippen | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
|  |  |  |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 2.4 | F03-F06 erzeugen | Felix Schneider |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 2.3 | 2.5 | Clemens Schlipfinger |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
| 10.05.2022 | 20 | 0 |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| F03-F06 erzeugen lassen | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Daten eingegeben | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| ProjectLibre gibt F03-F06 aus | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
|  |  |  |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 2.5 | G01 aktualisieren | Anton Xaver Edlinger |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 2.4 | 3.1 | Valentin Fritz |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
| 10.05.2022 | 20 | 0 |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| G01 aktualisieren | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| F03-F06 erzeugt | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| G01 aktualisieren (Projektteam hinzufügen falls noch nicht gemacht) | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
|  |  |  |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 3.1 | Unity vorbereiten | Clemens Schlipfinger |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 2.5 | 4.1 | Valentin, Anton, Clemens |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
| 05.05.2022 | 20 | 0 |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Vorbereitung Unity | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Feinplanung abgeschlossen | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| Erstellung des Unity Projekts | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
| 05.05.2022 | 40 | 0 |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 3.2 | ProjectLibre vorbereiten | Felix Schneider |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 2.5 | 4.1 |  |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
| 05.05.2022 | 10 | 0 |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Vorbereitung ProjectLibre | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Feinplanung abgeschlossen | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| Kalender erstellen und einfügen | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
| 05.05.2022 | 15 | 0 |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 3.3 | Soundtrap vorbereiten | Valentin Fritz |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 2.5 | 4.1 | Anton Xaver Edlinger |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
| 03.05.2022 | 1 | 0 |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Vorbereitung Soundtrap | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Feinplanung abgeschlossen | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| Account erstellen und loslegen | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
| 03.05.2022 | 1 | 0 |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 3.4 | Photoshop vorbereiten | Valentin Fritz |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 2.5 | 4.1 | Anton Xaver Edlinger |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
| 09.05.2022 | 15 | 0 |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Sprites-Plugin installieren + Vorbereitung Photoshop | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Feinplanung abgeschlossen | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| Photoshop für das Projekt funktionsfähig machen | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
| 09.05.2022 | 15 | 0 |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 4.1 | Stage Sprites designen | Valentin Fritz |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 3.4 | 4.2 | Anton Xaver Edlinger |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
| 16.05.2022 | 250 | 0 |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Sprites der Stage fertigstellen | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Funktionsfähiges Photoshop | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| Stage Sprites in Pixel-Art erstellen | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
|  |  |  |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 4.2 | Levelmodule designen | Felix Schneider |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 4.1 | 4.3 | Clemens Schlipfinger |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
|  | 200 |  |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Modulare Level (Rooms) | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Es müssen die Sprites für die Stage designet worden sein. | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| Erstellen von den Levelmodulen (Rooms) | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
|  |  |  |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 4.3 | Randomizer implementieren | Clemens Schlipfinger |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 4.2 |  |  |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
|  | 200 |  |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Automatische Anordnung der Rooms | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Es müssen die Rooms erstellt worden sein. | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| Es wird in Unity programmiert. | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
|  |  |  |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 5.1 | Player Sprites designen | Valentin Fritz |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 4.1 | 5.3 | - |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
| 16.05.2022 | 200 | 0 |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Player Sprites erstellen + Animationen | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Funktionsfähiges Photoshop | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| Erstellen eines Player Sprites mit Animationen | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
|  |  |  |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 5.2 | Steuerung programmieren | Felix Schneider |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 3.1 | 5.3 |  |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
|  | 100 |  |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Steuerung und das Movement des Charakters | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Unity muss funktionsfähig sein | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| Es wird die Steuerung und das Movement programmieren | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
|  |  |  |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 5.3 | Animationen einfügen | Clemens Schlipfinger |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 5.1, 5.2 |  | Felix Schneider |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
|  | 100 |  |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Der Player-Charakter hat Animationen. | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Steuerung des Charakters | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| In Unity werden die Animationen zum Movement eingerichtet. | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
|  |  |  |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 6.1 | Enemy Sprites designen | Anton Xaver Edlinger |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 3.4 | 6.2 | - |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
| 16.05.2022 | 200 | 0 |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Enemy Sprites erstellen + Animationen | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Funktionsfähiges Photoshop | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| Erstellen eines Enemy Sprites mit Animationen | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
|  |  |  |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 6.2 | Behaviour programmieren | Clemens Schlipfinger |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 3.1 | 6.3 | Felix Schneider |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
|  | 100 |  |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Das Verhalten der Enemies (Bewegungen) | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Unity muss funktionsfähig sein. | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| In Unity wird das Verhalten programmiert. | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
|  |  |  |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 6.3 | Hit detection einfügen | Clemens Schlipfinger |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 6.2 | 7.2 | Felix Schneider |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
|  | 300 |  |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Enemies können Spieler entdecken. | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Enemies haben ein Verhalten. | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| Es wird in Unity programmiert. | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
|  |  |  |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 7.1 | Counter implementieren | Felix Schneider |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 4.3 |  |  |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
|  | 50 |  |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Es können durch die zurückgelegte Distanz Punkte erzielt werden. | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Die Stage muss fertig sein. | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| Es wird in Unity programmiert. | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
|  |  |  |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 7.2 | Stealth Mechanismus entwickeln | Clemens Schlipfinger |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 6.3 |  | Felix Schneider |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
|  | 200 |  |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Der Player kann entdeckt werden und es werden Konsequenzen (Game Over) gezogen. | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Die Enemies müssen den Spieler erkennen können. | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| Es wird in UNity programmiert. | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
|  |  |  |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 8.1 | Titelscreen designen | Felix Schneider |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 3.1 | 8.2 | Clemens Schlipfinger |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
|  | 100 |  |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Ein Titlescreen | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Unity muss funktionsfähig sein. | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| In Unity wird ein UI programmiert. | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
|  |  |  |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 8.2 | Pausemenü designen | Felix Schneider |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 8.1 | 9.3 |  |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
|  | 50 |  |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Ein Pausemenü | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Unity muss funktionsfähig sein. | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| In Unity wird ein UI programmiert. | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
|  |  |  |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 8.3 | Game Over Screen designen | Felix Schneider |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 8.2 | 9.2 |  |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
|  | 50 |  |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Ein Game Over Screen | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Unity muss funktionsfähig sein. | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| In Unity wird ein UI programmiert. | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
|  |  |  |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 9.1 | Soundtrack erstellen | Anton Xaver Edlinger |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
|  | 9.2 | Fritz Valentin |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
| 16.5.2022 | 200 |  |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Das vollständige Komponieren von drei Soundtracks, die im Spiel verwendet werden können. | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Funktionierendes Soundtrap | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| In Soundtrap Musik komponieren | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
|  |  |  |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 9.2 | Soundtrack einfügen | Clemens Schlipfinger |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 9.1 |  | Felix Schneider |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
|  | 50 |  |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Die Musik eingefügt ins Programm | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Fertigstellung von 9.1 | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
|  | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
|  |  |  |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 9.3 | Soundbits erstellen | Anton Xaver Edlinger |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 9.1 | 9.4 | Valentin Fritz |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
|  | 30 |  |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Fertige Soundbits, die im Spiel verwendet werden können | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Funktionsfähiges Soundtrap | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| Das Kreieren von Geräuschen, die ins Spiel passen | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
|  |  |  |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 9.4 | Soundbits einfügen | Clemens Schlipfinger |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
| 9.3 |  | Felix Schneider |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
|  | 50 |  |
| Ziele, Ergebnisse | | |
| Es werden die Soundbits zu den Events im Game abgespielt. | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
| Es müssen die Soundbits erstellt worden sein. | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
| Es wird in Unity programmiert. | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
|  |  |  |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 10.1 | Projekt Abnahme | Felix Schneider |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
|  |  | Anton Xaver Edlinger |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
|  |  |  |
| Ziele, Ergebnisse | | |
|  | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
|  | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
|  | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
|  |  |  |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaketbeschreibung | | | |
| AP Nr (PSP-Code) | AP Bezeichnung (aus PSP) | Verantwortlich | Planung |
| 11.1 | Nachprojektphase | Valentin Fritz |
| Vorlieger (PSP-Code) | Nachfolger (PSP-Code) | Mitarbeit (gegebenenfalls) |
|  |  |  |
| Geplanter Starttermin | Geplante Dauer (in Minuten) | Geplante Kosten |
|  |  |  |
| Ziele, Ergebnisse | | |
|  | | |
| Voraussetzungen für den Start des Arbeitspaketes | | |
|  | | |
| Tätigkeitsbeschreibung | | |
|  | | |
| Tatsächlicher Starttermin | Tatsächliche Dauer (in Minuten) | Tatsächliche Kosten | Abnahme |
|  |  |  |
| Abnahmetermin | Abgabe durch (Unterschrift) | Abnahme durch (Unterschrift) |
|  |  |  |