

17.01.2020:	Klassenintegration	4
18.01.2020:	File/IO	4
19.01.2020:	Umzug von VirtualBox zu VMWare.	4
20.01.2020:	OpenGL Einlesung	6
21.01.2020	OpenGL Shader versuche.	5
22.01.2020:	OpenGL Shader versuche.	6
23.01.2020:	OpenGL Shader versuche.	10h
24.01.2020:	OpenGL Shader versuche.	4h
25.01.2020:	Installation von Radeon R600 treibern. unterstützt nun OpenGL shader 3.3+.	7h
26.01.2020	OpenGL Model-Loader Einlesung.	3h
27.01.2020	OpenGL Kamera Steuerung Einlesung.	4h
28.01.2020	OpenGL Kamera Steuerung.	5h
29.01.2020	OpenGL Kamera Steuerung.	10h
30.01.2020	OpenGL Kamera Steuerung.	5h
03.02.2020	Umtausch zu Unity.	3h
04.02.2020	Unity einlesung.	4h
05.02.2020	Unity einlesung.	7h
06.02.2020	Unity Testing.	9h
07.02.2020	Unity Projekt Einrichtung.	5h
10.02.2020	3D Modell Asset erstellung.	9h
11.02.2020	Asset Erstellung und Animationssystem anpassung.	7h
12.02.2020	3D Modell Rigging & Skinning.	10h
13.02.2020	3D Modell Rigging & Skinning.	2h
14.02.2020	Animationserstellung.	4h
17.02.2020	Animationserstellung.	6h
18.02.2020	Integrierung von Animationen.	5h
19.02.2020	FileSystem: Integration des glTF Modell Formates.	8h
20.02.2020	Animations-controller Implementierung.	4h
21.02.2020	Animations-finish Touch für verschiedene Charaktere.	6h

22.02.2020	FileSystem: ModLoader Implementierung.	10h
23.02.2020	FileSystem: Level-Laden von glTF.	4h
24.02.2020	FileSystem: Level-Laden von glTF.	3h
25.02.2020	FileSystem: Spieler-Laden von glTF.	4h
26.02.2020	FileSystem: Spieler-Laden von glTF.	9h
27.02.2020	FileSystem: Spieler-Laden von glTF.	10h
28.02.2020	FileSystem: Spieler-Laden von glTF.	7h
29.02.2020	FileSystem: Item-Laden von glTF. 5h	5h
01.03.2020	FileSystem: Item-Laden von glTF.	4h
02.03.2020	FileSystem: Intensives Testen des Model-Loadings.	5h
03.03.2020	FileSystem: Weiterentwicklung des Spieler-Ladens von glTF.	4h
04.03.2020	FileSystem: Weiterentwicklung des Spieler-Ladens von glTF.	5h
05.03.2020	Neukonstruktion des Lade-Systems; Beschränkung auf Level-Loader	6h
06.03.2020	Abschluss Lade-System	3h
07.03.2020	Waffen Pre-Fab anfertigung	4h
08.03.2020	Waffen Pre-Fab anfertigung	5h
09.03.2020	Waffen Pre-Fab einrichtung	6h
10.03.2020	Waffen Pre-Fab einrichtung Erstellung des Pathfinding Agenten für geladene Level	7h

11.03.2020	Pathfinding Agent einrichtung	4h
12.03.2020	Pathfinding Agent fertigstellung	4h
13.03.2020	Waffen Koordinaten ausrichtungs anpassung; Beginn vom Zombie Modell	3h
14.03.2020	Zombie Modell weiterführung: 3h	3h
15.03.2020	Zombie Modell Rigging & Code-aufräumung	4h
16.03.2020	Zombie Model Animation	2h
17.03.2020	Zombie Model Animation & Performance Tests	3h
18.03.2020	Erstellung von neuen waffen modellen: Railgun, MG GAU- 19, Shotgun (Benelli), Uzi Sowie einbindung zum Spiel per PreFab, inkl. Neuer Zombie, Devil Modelle & Animationen.	10h
19.03.2020	Erstellung eines neuen Boss 3D Modells sowie Animierung	6h
20.03.2020	Neu-animierung des Boss Modells wegen fehlerhafter knochenstruktur, sowie Einbindung ins Spiel.	7h
21.03.2020	Erweiterung des Boss Modells sowie Hinzufügen neuer Waffe: Raketenwerfer + Projektilsystem, Munitionssystem überarbeitung, finaler merge mit Sascha.	12h
22.03.2020	Dokumentation	10h

23.03.2020	Dokumentationsabfertigung mit Abgabe	20m
------------	--------------------------------------	-----

- Hier beginnt der Erweiterte Teil -

20.04.2020	Einarbeitung in die Multiplayer Thematik innerhalb Unity	5h
21.04.2020	Auswählen der Mirror Networking Library.	2h
22.04.2020	Aufsetzen von Mirror	3h
23.04.2020	Testing mit Mirror	4h
24.04.2020	Anfang der Synchronisation der Komponenten: Waffen Wechsel	6h
25.04.2020	Synchronisation der Komponenten: Waffen Schüsse (Tracer)	4h
26.04.2020	Synchronisation der Komponente: Waffen Schüsse (Projektile)	4h
27.04.2020	Synchronisation der Komponente: Waffen Schüsse (Projektile)	3h
28.04.2020	Synchronisation der Komponente: Waffen Schüsse (Projektile)	2h
29.04.2020	Synchronisation der Komponente: Levelkarte & Waffenrauch	4h
30.04.2020	Synchronisation der Komponente: Levelkarte & Freischaltbare Waffen	7h
01.05.2020	Playtesting mit Sascha	4h
02.05.2020	Bugfixing in Kooperation mit Sascha (Waffensynchronisierung und Partikeleffekte)	6h
03.05.2020	Bugfixing in Kooperation mit Sascha (Waffensynchronisierung und Serverperformance)	4h
04.05.2020	Bugfixing in Kooperation mit Sascha (Performance)	5h
05.05.2020	Aufsetzen der MySQL Datenbank samt Tabellen.	3h

06.05.2020	MySQL Implementierung und PHP Seitiges Scripting	5h
07.05.2020	PHP Scripting	4h
08.05.2020	PHP Scripting	4h
09.05.2020	PHP Scripting Finalisierung	3h
10.05.2020	Bugfixing	4h
11.05.2020	Bugfixing	5h
12.05.2020	Performance Verbesserung	3h
13.05.2020	Bugfixing	4h
14.05.2020	Projektdokumentations Update	3h
15.05.2020	Neues Turret (Raketenwerfer)	3h
16.05.2020	Turret-Drehungs Skript Erweiterung	3h
17.05.2020	Turret-Drehungs Skript Erweiterung	4h
18.05.2020	Bugfixing (Raketenwerfer Rotation)	4h
19.05.2020	Bugfixing (Raketenwerfer Rotation)	3h
20.05.2020	Performance Verbesserung & Bugfixing	4h
21.05.2020	Merge mit Sascha	5h
22.05.2020	Projektdokumentations Abschluss	3h