Jump’N’Run

# Artefakt 4 – 11.06.2022:

Nach dem Stand des 2. Sprints wurden lediglich zwei Skripte angefertigt. Dabei handelt es sich um game.js und database.js. Die game.js-Datei wurde aufgrund nicht vorhandener Notwendigkeit, da lediglich die Phaser-Engine integriert und ein Player-Modell hinzugefügt wurde, nicht mithilfe von JUnit (o. Ä.) getestet. Es wurde sich lediglich im Http-Server eine Vorschau angeschaut, ob die bisherige Engine im Groben funktioniert. Die database.js-Datei wurde mithilfe des Debuggers überprüft, da sie zum jetzigen Zeitpunkt nicht mit dem Spiel verbunden ist und nur die standardmäßigen Befehle vorhanden sind. Deshalb empfinden wir z. B. JUnit-Tests bisher als sinnlos.