[Tristan Dresen, Leon Reuter]  
Jump and run java

03.02.2020

# Übersicht

## Projektbeschreibung

|  |  |
| --- | --- |
|  | Wir schreiben mit Java ein Jump and Run Spiel. |

## Projektziel

* Fertiges Jump and Run Spiel

## Projektherausforderung

|  |  |
| --- | --- |
|  | Neue Methoden zum Programmieren anzueignen. Fehler zu vermeiden und zu verbessern. Das Spiel wirklich so zu gestalten wie wir es uns vorstellen ohne Abstriche zu machen. |

## Lernmöglichkeiten

|  |  |
| --- | --- |
|  | Programmierung durch Anleitung auf YouTube |

## Spezifisch auszuschließende Bereiche

|  |  |
| --- | --- |
|  | Sie oben |

## Zeitskala

|  |  |
| --- | --- |
|  | 1 h Ausfüllung Projektantrag / Programmirplan erstellen / Übersicht bekommen  2 h programmieren  1 h Fehler verbessern |