

# Tagesberichte: „SpeedRun“

## **9.10.2014**

Schmid, Perfler, Popovic:

- Fertigstellung der Pflichtenheftes
- Recherche zu mitlaufenden Bildhintergründen  
([http://www.spieleprogrammierer.de/wiki/Konzepte\\_f%C3%BCr\\_Jump\\_and\\_Run-Spiele](http://www.spieleprogrammierer.de/wiki/Konzepte_f%C3%BCr_Jump_and_Run-Spiele))
- Recherche und Überlegung zur Zeitmessung (currentTime)
- Diskussion über die verwendete Programmiersprache (Java od. XNA Gamestudio)
- Recherche über funktionsweise von SQLite
- Spielfigur erstellen  
(<http://2dgameartforprogrammers.blogspot.de/2011/10/creating-game-character.html>)  
(<http://2dblockbuddies.blogspot.co.at/2011/12/blockbuddies-bluealiens-1-2.html>)

## **16.10.2014**

Schmid, Perfler, Popovic:

- Pflichtenheft überarbeitet und fertig gestellt
- XNA Game Studio installiert, wird für die Spieleprogrammierung benötigt
- kennenlernen von XNA Game Studio

## **23.10.14**

Schmid, Perfler, Popovic:

- Testprogramm mit XNA Games testen und kennenlernen
- Klassen erstellt und Objekte implementiert
- XNA Games mithilfe von Skripten einlesen

## **30.10.14**

Schmid, Perfler, Popovic:

- Testprogramm weiter ausbauen (Männchen kann sich bewegen, Hintergrund, Fensterbegrenzungen)
- Einlesen in Skripten über XNA Games und Testprogramm schreiben