

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)
- 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