

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

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:

- Männchen kann sich bewegen, indem man die Pfeiltasten drückt.
- Hintergrund definieren (Hintergrundbild, Fenstergröße)
- Fensterbegrenzungen festlegen.
- Kollisionserkennung (Das Männchen soll sich nur innerhalb des Spielefensters aufhalten)
- Einlesen in Skripten über XNA Games und Testprogramm schreiben

06.11.14

Schmid fehlt, Perfler, Popovic,

- Kollisionserkennung im Programm eingebaut.
- Fensterbegrenzungen eingestellt. Spieler kann nicht über das Fenster hinaus.
- Sprite-Animationen eingebaut.

13.11.14

Schmid, Perfler fehlt, Popovic

- Kollisionserkennung
- Mini-Level mit Hindernissen erstellt
- Spielneustart bei einem Absturz
- Sprunganimation nach oben aber keine Bewegung während des Springens
- Klasse erstellt wo Spielfigur schießen, springen bewegen und ducken kann

20.11.14

Schmid, Perfler, Popovic

- Klasse erweitert wo Spielfigur schießen, springen, bewegen und sich ducken kann
- Animation optimiert
- Springfigur zum Springen gebracht und kann sich beim Sprung bewegen