**Tag 1 (20.09.2023):**

Vorgehen:

* Formular ausfüllen mit einer ersten Idee, wie das Spiel aussehen soll
* Erste Levelvorschläge finden

Probleme:

* Schwierig, festzulegen, wie man den Stoff innerhalb eines Levels rüberbringen kann und dann am Ende eine Frage darüber zu stellen.

Offene Fragen:

**Tag 2 (26.09.2023):**

Vorgehen:

* Überlegen, ob das Konzept nochmal geändert werden soll und aufschreiben von anderen Möglichkeiten, sowie Weltideen
* Recherche zu anderen Educational Videogames und Inspiration von diesen holen
* Aufschreiben von allen möglichen Konzepten, die ich machen kann
* Herunterladen von Unity + Visual Studio 2022 (hab für mich persönlich schon Unity gewählt wegen vielen Tutorials im Internet, aber für Studienarbeit trotzdem schauen was es sonst noch gibt + sagen warum ich trotzdem Unity genommen habe)

Probleme:

Offene Fragen:

* Welches Konzept soll ich nehmen??

**Tag 3 (27.09.2023):**

Vorgehen:

* Suchen und Speichern von ersten Quellen (die mir hoffentlich helfen ein Konzept auszusuchen)

Probleme:

Offene Fragen:

* Brauche ich am Ende Probanden, also mögliche Nutzer im Altersbereich zwischen 12-15 um mein Spiel zu testen?

**Tag 4 (28.09.2023):**

Vorgehen:

* Finales Konzept gefunden (siehe Konzepte-Worddatei)
* Angefangen ein Unity 2D Plattformer Tutorial auf YouTube anzuschauen (https://www.youtube.com/playlist?list=PLrnPJCHvNZuCVTz6lvhR81nnaf1a-b67U)

Probleme:

Offene Fragen:

* Welche Programmiersprache soll ich benutzen?

**Tag 5 (29.09.2023):**

Vorgehen:

* Leichter Übergang in Designphase

Probleme:

Offene Fragen: