# Arbeitsjournale Projekt: Arcade

**Tagesjournal 12.09.2018**

Wir haben nach einer Projektidee gesucht. Als wir eine hatten haben wir uns überlegt wie wir sie umsetzten können. Wir haben uns überlegt was das Programm alles können muss und haben uns Notizen über die Klassen und Funktionen gemacht.

**Verfasst von: Yanik Meier**

**Tagesjournal 13.09.2018**

Wir haben angefangen das UML zu erstellen. Durch fehlerhafte Informationen im Projektbeschrieb mussten wird den Projektbeschrieb umschreiben. Zuhause hat Herr Kaeser angefangen mit dem Spiel Hangman und Herr Meier hat das Menu erstellt.

**Verfasst von: Yanik Meier**

**Tagesjournal 14.09.2018**

Am Freitagmorgen haben wir teilweise am Projekt gearbeitet. Während der anderen Zeit haben wir das UML fertig erstellt oder von Herr Schmitz eine Präsentation präsentiert bekommen. Wir haben danach noch einen GitHub Account erstellt und unsere Projekte zusammengeführt.

**Verfasst von: Fynn Kaeser**

**Tagesjournal 17.09.2018**

Nach dem Wochenende mussten wir unsere Programme vergleichen und sie auf GitHub pushen. Wir hatten bis zum Mittag Zeit an unserem Projekt und fuhren so weiter. Nach der grossen Pause trug Herr Schmitz noch eine Präsentation vor.

**Verfasst von: Fynn Kaeser**

**Tagesjournal 18.09.2018**

Am Dienstag hatten wir den ganzen Vormittag Zeit für das Projekt. Durch das konnten wir das Spiel Hangman bis auf ein paar kleinen Fehler beenden. Bei Snake gibt es noch etwas mehr zu erledigen, es stellte sich heraus das es anspruchsvoller ist als gedacht.

**Verfasst von: Fynn Kaeser**

**Tagesjournal 19.09.2018**

Heute konnten wir wieder den ganzen Vormittag am Projekt arbeiten, leider musste Herr Schmitz Krankheitshalber um 10:00 Uhr nach Hause. Herr Kaeser konnte ein Feature von  
Hangman noch fertigstellen und Herr Meier konnte weiter am Snake arbeiten und verbesserte noch das Menu.

**Verfasst von: Fynn Kaeser**

**Tagesjournal 20.09.2018**

Wir hatten am Donnerstagmorgen erkannt das wir ein schweres Problem haben, man konnte eine Eingabe nicht tätigen. Während über drei Lektionen haben wir versucht es zu beheben, leider konnten wir es nicht und auch unser Ersatzlehrer auch nicht. Wir haben in der Letzten Lektion noch den Highscore hinzugefügt.  
Herr Meier konnte das Problem am Abend lösen.

**Verfasst von: Fynn Kaeser**

**Tagesjournal 21.09.2018**

Am Freitag waren wir schon fast fertig, da man ja eigentlich auch dann fertig hätte sein müssen, doch Herr Schmitz war Krankheitshalber nicht anwesend und gab uns so noch Zeit bis am Sonntag. Von daher haben wir unser Projekt an einigen Stellen noch verbessert. Zum Beispiel haben wir die Musik angepasst.

**Verfasst von: Fynn Kaeser**