

Projektdokumentation

| Datum | Das wurde gemacht |
|--------|--|
| 15.01. | Pflichtenheft erstellt |
| 21.01. | Python Dependencies, PyGame basics, OpenGL basics |
| 22.01. | MordnGL (OpenGL bindings für Python), haben uns entschlossen ohne PyGame zu arbeiten |
| 28.01. | Window creation und management, Plan für die Game-Logik |
| 29.01. | GLTF loading (ein Modelformat), Plan verbessert, 3D Kamera, .gltf Dateien rendern |
| 31.01. | Shader-Programmierung (geht über die nächsten Tage weiter) |
| 24.02. | Basic Lighting fertig |
| 26.02. | Schatten + Blinn-Phong Shading fertig |
| 27.02. | Collision detection angefangen (geht über die nächsten Tage) |
| 03.03. | Game Logik angefangen |
| 06.03. | Basic Player Movement |
| 19.03. | Besseres Movement und Projektile |
| 20.03. | Gravitation hängt nicht jetzt nicht mehr von den FPS ab, hit detection |
| 21.03. | Fixes und cleanup |