|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsdokumentation  der Maturitätsarbeit |  |
| KW33 | Das Buch „Einstieg in C# mit visual Studio 2022“ Ausgeliehen. |
| KW34 | Grobe Planung bis zum Probekapitel & erstellung einer Mindmap um den Inhalt einzugrenzen. Schwierigkeiten bei der Einschätzung des Zeitaufwands. |
| KW35 | Lesen der Lektüre und lösen kleiner Aufgaben. |
| KW36 | Lesen der Lektüre und lösen kleiner Aufgaben. |
| KW37 | Lesen der Lektüre und lösen kleiner Aufgaben. |
| KW38 | Informierung über und Einrichtung von Git und Github. |
| KW39 | Links-Rechtsbewegung, Sprung und Ground-Check mit Hilfe von Tutorials implementiert, Informierung über verschiedene Bewegungstypen (Velocity, add Force, transform Position) |
| KW40 | Mit Hilfe von Tutorials Platzhalter Animationen für verschiedene States eingeführt. Selbstständig zusätzliche Fallbeschleunigung beim Loslassen der Leertaste implementiert. |
| KW41 | - |
| KW42 | Schwierigkeiten beim selbstständigen Versuch, einen Walljump zu implementieren. Mit Hilfe von Tutorials Fehler behoben und Angriff implementiert. Prototyp für den Spieler gestelten und Laufanimation erstellt. Dash selbständig implementiert (enthält einen kleinen Bug, dass die zusätzliche Fallbeschleunigung beim Loslassen der Leertaste während dem Dash immer noch wirkt). Probekapitel geschrieben. Schwierigkeiten mit Git und Github. |
| KW43 | Probekapitel überarbeitet. |
| KW44 | - |
| KW45 | Gegner gestaltet und animiert, boss gestaltet aber verworfen |
| KW46 | Spieler visuell überarbeitet und alle Animationen erstellt neuen Boss gestaltet und animiert. |
| KW47 | Knockback und schadenerleidung des Spielers implementiert. Checkpointe erstellt. Fähigkeiten sammelbar gemacht und Icons erstellt. |
| KW48 | Grobes Gegnerverhalten erstellt, Hintergrund begonnen.  Kapitelplanung für die Schriftliche Arbeit. |
| KW49 | Über Tileset-Typen informiert, 47er-Teilset erstellt. Hintergrund fertiggestellt. Pogoangriff und Doublejump implementiert. |
| KW50 | Tileset in Unity importiert, Ruletile erstellt, verfolgung des Spielers mit der Kamera implementiert, Perfektpixel Kamera konfiguriert, Gegnerverhalten überarbeitet (angriffscooldown, kann nicht schlagen, während er Rückstoss erhält, Fallbeschleunigungs-Bug behoben. |
| KW51 | Paralax-Effekt erstellt, Boss Angriffe implementiert und an der schriftlichen Arbeit geschrieben |
| KW52 | Animationen in Unity implementiert, Map gebaut und an der schriftlichen Arbeit geschrieben |
| KW1 | Schriftliche Arbeit fertig geschrieben, formatiert und geduckt. |