

JavaScript Projekt Minesweeper

31.01.2022 1. Projekttag

8.30 Uhr – 11.00 Uhr Projektfindung

Mein Wunschprojekt wäre Pacman gewesen. Nach Recherche und Besprechung mit einer Mitschülerin habe ich mich aber gegen dieses Projekt entschieden.

Begründung: Im Spiel Pacman muss man diverse Gegner bekämpfen dies hätte in einer Woche Projektzeit Zeitprobleme geben können und das Projekt wäre evtl. nicht fertig gestellt wurden.

Entscheidung: Ich habe das Projekt Minesweeper ausgewählt da in diesem Spiel keine Gegner programmiert werden müssen. Wenn ich sicherer auf dem Gebiet der Programmierung bin werde ich vielleicht zu einem späteren Zeitpunkt einmal Pacman für mich privat programmieren.

11.00 Uhr – 12.45 Uhr Projektplanung

Was brauche ich für mein Projekt? (Damit das Spiel überhaupt starten kann habe ich das Projekt noch einmal durchdacht)

Bilder: Bombe, Flagge (evtl. Smiley's wenn am Ende der Projektzeit noch Zeit übrig ist für Startbutton u. evtl. Beendenbutton)

Spielfeld (Feldgröße veränderbar)

Ein Feld Zeitzähler

Ein Feld Anzahl der aktuellen Punkte (Punktezähler)

Wählbare Minenanzahl

Zufällige Erstellung der Level

13.30 Uhr – 16.15 Uhr Erschaffung des „Grundgerüsts“

1 Canvas erstellt für das Spielfeld (Canvas unten)

1 Canvas erstellt für die Anzeige der Minenanzahl und der Zeitzähler (Canvas oben)

Bilder über pixabay gesucht über Paint 3D verkleinert (Bilder: Bombe, Fahne, Smiley lächelnd und traurig)

Ein Repository in Git Hub neu angelegt