

Kalenderwoche: 8

Datum: 26.01.2024

Bericht erstellt von: Arnis M.

Am Freitag, den 26. Januar 2024, mussten wir leider auf zwei wichtige Teammitglieder, Michael und Fabian, verzichten.

Dies stellte eine Herausforderung für uns dar, da Michael hauptsächlich für technische Entscheidungen und die Verwaltung des Source Codes verantwortlich ist und Fabian letzte Woche wichtige Arbeiten begonnen hat. Trotz dieser Schwierigkeiten konnten wir Fortschritte erzielen.

Noel konnte erfolgreich die Sounds bereitstellen, die von Marcel ins Programm übertragen und anschließend getestet werden. Dies ist ein wichtiger Schritt, da Noel in der Vergangenheit Schwierigkeiten beim Sounddesign hatte.

Arnis übernahm die Hauptverantwortung für das Design und die Präsentation, die auf den Arbeiten aufbaut, die Fabian letzte Woche begonnen hat. Er kümmerte sich auch um die Bereitstellung aller wichtigen Dokumente, darunter Berichte, Spielbeschreibungen und die technische Dokumentation, und integrierte diese Dokumente in das Corporate Design.

Die technische Dokumentation fehlt jedoch noch an aussagekräftigen Details, da Michael hauptsächlich für technische Entscheidungen verantwortlich ist. Daher wird Arnis sich am Dienstag mit Michael treffen, um weitere Details zu erfragen und diese dann in die Doku zu integrieren.

Die Funktionen "Place Player", „Place NPC“ und „Clear Canvas“ werden am Dienstag mit Michael und Fabian besprochen und heute noch ignoriert, da nur einer der leitenden Entwickler anwesend ist und wir kurz vor Abschluss kein Risiko eingehen wollen.

Codetechnisch wird heute noch versucht, Spielstatistiken in unserer Sidebar anzuzeigen, damit der Spieler interessante Informationen wie die Anzahl der Blöcke, die Spielzeit, die Geschwindigkeit und die Anzahl der zerstörten Blöcke sehen kann.

Heute konzentrieren wir uns hauptsächlich auf visuelle und audiovisuelle Verbesserungen, um die Benutzerfreundlichkeit zu verbessern, zum Beispiel die Buttons oder der Speed-Slider.

Wir fangen auch langsam an, Ideen für den Inhalt und die Struktur unserer Präsentation zu sammeln.