Coding-Log

|  |  |
| --- | --- |
| Jonathan Schanz  Peter Hillebrandt  Timon Müller | „Splash The School“ |
| Gruppe | Projekttitel |

# Exposé

Beschreibt hier auf ungefähr einer A4-Seite das Projekt.

* Was ist das Ziel? Die Gegnerischen Spieler, die eine Wasserbombe, die sie in einem Vorbestimmten Bereich platzieren wollen,
* Wer ist die Zielgruppe? Jugendliche im Alter von 14 bis 18 Jahren.
* Falls ihr ein Spiel programmiert: Zu welchem Genre gehört euer Spiel?

First Person Water Shooter

* Was sind die Grundfunktionen des Programms? Laufen, Ducken, Rennen, Springen, Im Team Spielen, trocken bleiben, Mit Wasserpistolen Schießen
* Was davon ist zwingend erforderlich, was ist optional? Wasserpistolen, Map, Player
* Welche Funktionen soll bereits der Alpha-Prototyp beherrschen? Bewegung des Spielers, Spritzen mit Wasserpistolen
* Welche Funktionen soll der Beta-Prototyp beherrschen? Multiplayer, Map,
* Erstellt eine Skizze der Benutzeroberfläche.
* Wie soll die technische Umsetzung aussehen? Welche Programmierumgebung wird genutzt? Godot und GD Script
* Welche Herausforderungen seht ihr? Multiplayer, Map
* Was könnt ihr beim Projekt lernen? GD Script, Backend Coding

Erst wenn das Exposé genehmigt ist, beginnt die Programmierung.

# Logbuch

Führt an jedem Projekttag erst ein kurzes **Start-Meeting** der Gruppe durch, in dem die ersten drei Boxen der folgenden Tabelle gefüllt werden. Am Ende eines jeden Projekttages führt ihr ein kurzes **Abschluss-Meeting** durch, in dem ihr die letzten beiden Boxen befüllt.

|  |
| --- |
| Datum |
| Besonderheiten (Fehlt jemand? …) |
| Unser Ziel für heute: … |
| Aufgetretene Schwierigkeiten: … |
| Nächste Schritte: … |

|  |
| --- |
| Datum |
| Besonderheiten (Fehlt jemand? …) |
| Unser Ziel für heute: … |
| Aufgetretene Schwierigkeiten: … |
| Nächste Schritte: … |

|  |
| --- |
| Datum |
| Besonderheiten (Fehlt jemand? …) |
| Unser Ziel für heute: … |
| Aufgetretene Schwierigkeiten: … |
| Nächste Schritte: … |

|  |
| --- |
| Datum |
| Besonderheiten (Fehlt jemand? …) |
| Unser Ziel für heute: … |
| Aufgetretene Schwierigkeiten: … |
| Nächste Schritte: … |

# Technische Dokumentation

Beschreibt hier, was das Programm macht und wie es bedient wird. Stellt dann die wesentlichen programmierten Funktionen vor.

# Reflexion

Reflektiert hier am Ende das Projekt. Was lief gut, was würdet ihr das nächste Mal anders machen? Was habt ihr gelernt?