Coding-Log

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

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 31.03.2025 |
| Besonderheiten (Fehlt jemand? …) |
| Unser Ziel für heute: … Exposé schreiben (Peter und Timon), Spieler, Spielerbewegung (Jonathan) |
| Aufgetretene Schwierigkeiten: … |
| Nächste Schritte: … Exposé beenden und Menü und Einstellungen fertigstellen |

|  |
| --- |
| Datum 01.04.2025 |
| Besonderheiten (Fehlt jemand? …) |
| Unser Ziel für heute: … Exposé beenden, Startmenü und Einstellungen im Spiel anfangen |
| Aufgetretene Schwierigkeiten: … (nur gering) Absprache und Einheitliche Programmierung |
| Nächste Schritte: … Karte |

|  |
| --- |
| Datum 11.04.2025 |
| Besonderheiten (Fehlt jemand? …) |
| Unser Ziel für heute: … Karte beginnen, Startmenü und Einstellungen beenden |
| Aufgetretene Schwierigkeiten: Blender stürzte beim Speichern ab (Kartenverlust). |
| Nächste Schritte: … Karte, Bugfixes |

|  |
| --- |
| Datum 28.04.2025 |
| Besonderheiten (Fehlt jemand? …) |
| Unser Ziel für heute: Karte erstellen, Bug-Fixes |
| Aufgetretene Schwierigkeiten: Feststellung: Karte nicht im vorgestellten Umfang zu modellieren; Vermutlich keine Schule möglich |
| Nächste Schritte: Karte, UI, Wasserverteiler |

|  |
| --- |
| Datum 09.05.2025 |
| Besonderheiten (Fehlt jemand? …) |
| Unser Ziel für heute: Wasserverteiler, UI voranbringen |
| Aufgetretene Schwierigkeiten: |
| Nächste Schritte: UI weiterentwickeln, Nässeanzeige, Wasserverteilermechanik beginnen |

|  |
| --- |
| Datum 13.05.2025 |
| Besonderheiten (Fehlt jemand? …) |
| Unser Ziel für heute: UI voranbringen, Nässescreen (Todesscreen), Wasserverteilermechanik |
| Aufgetretene Schwierigkeiten: |
| Nächste Schritte: Multiplayer |

|  |
| --- |
| Datum 26.05.2025 |
| Besonderheiten (Fehlt jemand? …) |
| Unser Ziel für heute: Bugfixes und Einrichtung des Multiplayers, Teamsystem |
| Aufgetretene Schwierigkeiten: Multiplayer funktioniert aufgrund von der Firewall zuerst nur stark beschränkt und musste mit Hilfe behoben werden |
| Nächste Schritte: Multiplayer spielbar machen, Map weiterbauen |

|  |
| --- |
| Datum 27.05.2025 |
| Besonderheiten (Fehlt jemand? …) |
| Unser Ziel für heute: Teamsystem, Map weiterbauen, erste Texturen |
| Aufgetretene Schwierigkeiten: |
| Nächste Schritte: Karte, Licht |

|  |
| --- |
| Datum 06.06.2025 |
| Besonderheiten (Fehlt jemand? …) |
| Unser Ziel für heute: Licht, Bodentextur, Nässeanzeige |
| Aufgetretene Schwierigkeiten: |
| Nächste Schritte: Karte, |

|  |
| --- |
| Datum 23.06.2025 |
| Besonderheiten (Fehlt jemand? …) Jonathan fehlt |
| Unser Ziel für heute: Gebäude und Hindernisse |
| Aufgetretene Schwierigkeiten: |
| Nächste Schritte: Technische Dokumentation und Reflexion ausfüllen und Präsentation vorbereiten |

|  |
| --- |
| Datum 24.06.2025 |
| Besonderheiten (Fehlt jemand? …) |
| Unser Ziel für heute: Technische Dokumentation und Reflexion ausfüllen und Präsentation vorbereiten |
| Aufgetretene Schwierigkeiten: |
| Nächste Schritte: |

# Technische Dokumentation

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

Als erstes kann man seinen Spielernamen in ein Feld eintragen. Danach wählt man ein Team (Blau oder Rot, 5 VS 5). Anschließend beginnt die Spielrunde. In den Einstellungen ist es möglich die Farbe seines Fadenkreuzes ebenso wie die Maussensibilität zu ändern. In dem Spiel kann der Spieler sich bewegen (WASD+Space) und ebenfalls Schleichen (shift). Mit der linken Maustaste schießt man mit seiner Wasserpistole. Nach ein paar Treffern auf einem Gegner hat sich seine Lebensanzeige vollständig gelehrt (noch nicht vollständig, aktuell nur manuell verstellbar) und er ist besiegt.

# Reflexion

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

Beim nächsten Mal sollten wir nicht in die selbe Gruppe gehen, da die Vorkenntnisse zu unterschiedlich waren und dadurch die Arbeit nicht gleichmäßig verteilt werden konnte. Wir mussten leider feststellen, dass es nicht so einfach wie gedacht war, die Karte zu bauen. Wir haben versucht Blender zu verwenden oder uns eine Karte herunterzuladen, doch alles half nichts. Letztendlich mussten wir es in Godot umsetzen. Dafür haben wir es geschafft die wohl schwierigste Funktion umzusetzen, das Spiel Multiplayer fähig zu bekommen.