Coding-Log

|  |  |
| --- | --- |
| Bettina Beispiel und Maximilian Mustermann | „Finde die Nuss“ |
| Gruppe | Projekttitel |

# Exposé

Beschreibt hier auf ungefähr einer A4-Seite das Projekt.

* Was ist das Ziel? Wer ist die Zielgruppe? Falls ihr ein Spiel programmiert: Zu welchem Genre gehört euer Spiel?
* Was sind die Grundfunktionen des Programms? Was davon ist zwingend erforderlich, was ist optional? Welche Funktionen soll bereits der Alpha-Prototyp beherrschen? Welche Funktionen soll der Beta-Prototyp beherrschen?
* Erstellt eine Skizze der Benutzeroberfläche.
* Wie soll die technische Umsetzung aussehen? Welche Programmierumgebung wird genutzt?
* Welche Herausforderungen seht ihr?
* Was könnt ihr beim Projekt lernen?

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?