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), Startmenü und Einstellungen anfangen, 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 beenden, Spritzpistolenmechanik beginnen zu programmieren, Weltdesign und Karte erstellen |
| Aufgetretene Schwierigkeiten: … (nur gering) Absprache und Einheitliche Programmierung |
| Nächste Schritte: … |

|  |
| --- |
| Datum 11.04.2025 |
| Besonderheiten (Fehlt jemand? …) |
| Unser Ziel für heute: … weiter Weltdesign und Karte erstellen |
| Aufgetretene Schwierigkeiten: Blender stürzte beim Speichern ab (Kartenverlust). |
| Nächste Schritte: … |

|  |
| --- |
| 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. |
| Nächste Schritte: Karte, |

# 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?