Dokumentation: Videospiel  
Von Grigorii Kostromin und David Hofmann

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Datum | Tätigkeit | Ergebnisse/Notizen | Erfolge | Probleme |
| 14.01.2025 | Git/GitHub Einarbeitung | * Erstellen einer Repo * Benutzen von git befehlen * Repo pushen, pullen, bearbeiten | Arbeiten mit Git/GitHub möglich | Konflikte bei Veränderungen |
| 15.01.2025 | Instalation | * Phython, tdoc isntallieren * Erste Python Datei erstellen | Versändiss über Instalationen und Dokumentationen | Keine |
| 18.01.2025 | Spieler erzeugen | * Spieler erscheinen lassen * Bewegung vom Spieler implementieren | Nutzen von tcod und Auffrischung von Python | Keine |
| 21.01.2025 | Git/GitHub Wiederholung in der Schule | * Clonen der Repo auf dem Schulrechner * Benutzen von git auf dem Schulrechner | Arbeiten mit Git/GitHub auf den Schulrechnern | Probleme beim Login |
| 22.01.2025 | Erzeugen eines anderen Objektes (Npc) | * Entitäten als Klasse * Jegliche Objekte können später aus der Klasse erzeugt werden | Grundpfeiler für Objekte im Spiel | Keine |
| 28.01.2025  +  29.01.2025  +  31.01.2025 | Erzeugen eines Spielfeldes | * Spieler ist in einem geschlossenen Raum * Tiles als eigene Klasse * Definition von Wand und Boden * Renderfunktion, um die Räume sehen zu können | Grundpfeiler des Levels + Renderfunktion | Probleme mit Renderfunktion |
| 02.02.2025 | Spielfeld experimente | * Manuell Wände erzeugen * Manuell Räume erzeugen * Manuell Gänge erzeugen | Ein Hardcode Level | Keine |
| 06.02.2025 | Überlegung zur Raumgeneration | * Überlegungen zur Raumgeneration | Entwerfung eines Konzeptes, wie die Räume automatisch generiert werden sollen | Keine Implementation |
| 08.02.2025 | Besprechung des Konzeptes | * Verbesserungen an Konzept | Konzept sollte funktionieren | Keine |
| 09.02.2025  +  10.02.2025 | Implantation des  Konzeptes | * Konzept implementiert | Räume werden zufällig generiert | Anfangs nicht funktioniert, jedoch Fehler behoben |