Arbeitsjournal – RPGProject

# Arbeitsjournal – Mittwoch 12.09.2018

Heute haben wir nach Ideen gesucht, die wir für unser Projekt benutzen können. Wir haben uns für ein RPG entschieden. Zu Beginn kann der Spieler seinen eigenen Charakter erstellen. Bei der Erstellung kann der Spieler zwischen verschiedenen Rassen und Klassen auswählen. Insgesamt besitzt das Spiel 3 verschiedene Levels. In zwei Levels erwartet der Spieler Quests, die er erledigen muss, um voranzukommen. Im letzten Level gibt es einen Endboss, den man besiegen muss. Der Spieler kann Quests machen und sobald eine Quest abgeschlossen wurde, bekommt er Erfahrungspunkte und Gold. Um ein Level aufzusteigen muss man jeweils die dazugehörige Quest erledigen. Der Spieler hat begrenzt Möglichkeiten die Quests zu erledigen, da es von seiner Energie abhängt. Mit dem verdienten Gold kann der Spieler seine Energie wieder erhöhen  
**Arbeitszeit in der Schule:** 180min  
**Arbeitszeit Zuhause:** ≈ 30min

# Arbeitsjournal – Donnerstag 13.09.2018

Am 12.09.2018 haben wir die Projektbeschreibung erstellt und dem Lehrer abgegeben. Heute haben wir mit Herr Schmitz über unser Projekt geredet und was für Änderungen wir noch an unserer Projektbeschreibung vornehmen können. Nachdem, haben wir unsere Klassen erstellt haben, haben wir mit Herr Schmitz über die geredet. Nachdem haben mit dem UML angefangen.  
**Arbeitszeit in der Schule:** 180min

# Arbeitsjournal – Freitag 14.09.2018

Wir haben unser UML Diagramm für unser Projekt erstellt. Das UML Diagramm ist noch etwas unvollständig und wahrscheinlich auch falsch. Da wir noch nicht **alle** Methoden und Klassen wissen, die wir verwenden, ist das UML Diagramm etwas unvollständig. Es wird aber im Laufe der Woche überarbeitet. Danach haben wir unser Repository auf Github erstellt und unser Projekt hochgeladen. Zudem haben wir die Klasse «Charaktererstellung» beendet.  
**Arbeitszeit in der Schule:** 180min  
**Arbeitszeit Zuhause:** ≈ 180min

# Arbeitsjournal – Samstag 15.09.2018

Heute haben wir die Stopwatch erstellt und mit der Quest verbunden. Wir haben die erste Quest erstellt. Konzept für die Speicherung von Spieldaten wurde gemacht, wir wissen aber noch nicht, ob es funktioniert. Neue Klassen und Methoden wurden im UML Diagramm hinzugefügt.  
**Arbeitszeit Zuhause:** ≈ 240min

# Arbeitsjournal – Sonntag 16.09.2018

Allgemeine Änderungen am Code/Projekt. Alle Level und Quest hinzugefügt. Quest 1 und 2 sind fertig. Quest 3 ist der Endboss, es muss noch ein Konzept für die letzte Quest entworfen werden. Ansonsten haben wir das Grundgerüst für das Projekt beendet. Code wurde einheitlich gemacht, allgemeines Design im Programm verbessert. Neue Klassen und Methoden wurden im UML Diagramm hinzugefügt.  
**Arbeitszeit Zuhause:** ≈ 240min

# Arbeitsjournal – Montag 17.09.2018

Wir haben ein kleines Konzept für den Endboss gemacht. Das UML Diagramm wurde nochmal komplett neu gemacht. Danach haben wir kleine Logikfehler im Code behoben. Unser Github war noch etwas fehlerhaft. Deshalb haben wir es nochmal komplett neu aufgesetzt und haben unser Projekt nochmal hochgeladen. Jetzt sollte alles stimmen.  
**Arbeitszeit in der Schule:** 180min

# Arbeitsjournal – Dienstag 18.09.2018

Wir haben heute als erstes unser SaveLoad implementiert. Nun kann unser Projekt einen Charakter abspeichern und laden. Sobald ein neuer Charakter erstellt wird, wird dieser dann mit dem Alten Charakter ersetzt. Für die Speicherung der Daten haben wir StreamWriter und StreamReader benutzt. Zudem haben wir die letzte Quest gemacht. UML Diagramm wurde auch noch angepasst.  
**Arbeitszeit in der Schule:** 180min

# Arbeitsjournal – Mittwoch 19.09.2018

Da wir noch nicht ganz zufrieden mit unserem SaveLoad waren, haben wir es noch ein bisschen angepasst. Die Datei wird nun als SaveOf «Spielername».txt abgespeichert. Indem man jetzt seinen Spielernamen eingibt, kann man seinen Speicherstand laden. Die Spieldaten werden nicht mehr ersetzt. Zudem haben wir mit den Interfaces angefangen. Nachdem haben wir am Aussehen des Programmes gearbeitet. UML Diagramm wurde noch angepasst.   
**Arbeitszeit in der Schule:** 180min  
**Arbeitszeit Zuhause:** ≈ 60min

# Arbeitsjournal – Donnerstag 20.09.2018

Heute haben wir einen Getter & Setter für die Klasse Level hinzugefügt. Da wir Level in vielen Klassen benutzen, hat sich die Klasse am besten für einen Getter und Setter geeignet.  
**Arbeitszeit in der Schule:** 180min

# Arbeitsjournal – Freitag 21.09.2018

Wir haben heute den Endboss angepasst. Eine Liste für den Itemshop hinzugefügt. Den Code gesäubert und die letzten wichtigen Anpassungen gemacht. Das UML Diagramm wurde angepasst.  
**Arbeitszeit in der Schule:** 180min  
**Arbeitszeit Zuhause:** ≈ 60min

# Arbeitsjournal – Samstag 22.09.2018

Kleinlichkeiten am Endboss verändert. UML Diagramm aktualisiert und «administratives» Ordner im Repository erstellt.  
**Arbeitszeit Zuhause:** ≈ 30min

# Arbeitsjournal – Sonntag 23.09.2018

Musik hinzugefügt und kleine Änderungen an den Quests. Zudem haben wir die UNICODE Symbole rausgenommen, da diese nicht in der Windows Konsole angezeigt werden konnten. Arbeitsjournal, Projektbeschreibung, altes UML Diagramm und aktualisiertes UML Diagramm wurden in den «administratives» Ordner hochgeladen.  
**Arbeitszeit Zuhause:** ≈ 120min