

Unreality

Tätigkeitsübersicht

Da ich das Projekt alleine gemacht habe liegt die Arbeitslast zu 100 % bei mir, Henrik. Meines Erachtens habe ich im Vergleich zur Abgabe des Prototyps noch viel hinzugefügt, Abbauen, funktionierendes Inventar, Platzieren der Blöcke sowie die von Ihnen gewünschten Features der Berge sowie dem Herausgehen an den Seiten. Daher finde ich, dass ich mich von 13 Punkten auf 14 Punkte verbessert habe, zu bedenken ist hierbei natürlich, dass ich dieses Projekt komplett alleine gemacht habe.

Beschreibung der Projektarbeit

- Wie hat sich die Arbeitsweise geändert?

Sie wurde zum Schluss viel effizienter und nach gedachter, da ich viel mehr mit Pygame warm wurde und ich dadurch viel mehr wusste wie mein Spiel funktioniert und wie etwas genau passiert. Daher wurde ich meines Erachtens besser im Programmieren und vor allem im Beenden von Projekten. Jedoch, da ich ja komplett alleine gearbeitet hatte, war meine Arbeitslast relativ hoch und ich hatte daher oft bis spät in die Nacht gearbeitet, wodurch ich weniger effektiv wurde im Beheben von Problemen.

- Wie seid ihr mit Fehlern umgegangen?

Mit diesem Projekt habe ich tatsächlich gelernt effektiver und besser mit Fehlern umzugehen. Da meine Herangehensweise meines Erachtens relativ speziell war, hatte ich von Anfang an relativ wenig im Internet gefunden, was meines Erachtens sehr gut war, das ich wenig gefunden habe. Daher musste ich sehr viel herumprobieren und manchmal sogar verschiedene Herangehensweisen ausprobieren. Letztlich hat sich bei mir am meisten bewährt um das spezifische Problem herauszufinden, Print Funktionen richtig zu nutzen, sei es mit Addition, Subtraktion oder einfach nur der Ausgabe von spezifischen Werten.

- Welche Bereiche liefen gut?

Meines Erachtens war bei mir die Problemlösung sehr gut. Da ich immer über verschiedene Lösungsmöglichkeiten nachgedacht hatte und meine Arbeitsweise dadurch effektiver wurde.

- Was würdet ihr anders machen, wenn ihr ein weiteres Projekt machen müsstet?

Mein größtes Problem war, das ich mich erstmals einarbeiten musste in Pygame und daher mit dem Anfang des Projektes noch nicht ein sonderlich großes Wissen hatte wie man mit Körpern umgeht. Daher hatte ich meines Erachtens die Bibliothek in einigen Sachen weniger benutzt und meine eigenen Lösungsmöglichkeiten gesucht, aufgrund derer es leider einige Bugs gibt. Daher würde ich, wenn ich ein weiteres Spiele-Projekt machen müsste, nicht mit rects arbeiten, sondern direkt mit den Grafiken, da man die Grafiken als Vierecke bekommen kann, wodurch es wiederum nicht diese Sprungbugs oder die Abbaubugs geben würde. Ebenso würde ich mich ein wenig mehr in spezifische physikalische Formeln reinlesen, dies hätten mir meines Erachtens bei dem Umgang mit spezifischen Sachen geholfen hätten wie zum Beispiel dem Regenfall oder der des Sprunges. Letztlich würde ich noch die Erstellung von den Grafiken etwas ändern, aktuell habe ich es mit Strings gelöst, was sehr ineffektiv ist und sehr unklug von mir war. Vielmehr würde ich dies mit einem Index lösen.

Bedienungsanleitung und Story des Spiels

- A und D zum Bewegen nach Links und Rechts
- mit Q ausgewähltes Item wegwerfen
- mit dem Mausrad können sie durch das Inventar gehen
- mit der Leertaste können sie Springen
- Mit der Linken Maustaste können sie Items abbauen, müssen jedoch bis es abgebaut ist auf dem Block bleiben.
- Mit der Rechten Maustaste können sie Blöcke platzieren
- Mit der Escape-Taste können sie in das Einstellungsmenü gelangen, wo sie den Regen sowie die Musik an oder Ausschalten können sowie das Spiel verlassen können.

Das Spiel ist ein Klartraum einer Person, die realisiert, dass der Traum nicht die Realität ist. Daher heißt das Spiel Unreality, da es nicht die Realität ist.

Quellen

https://www.reddit.com/r/PixelArt/comments/da0t9o/another_greenhouse/ (Zugriff 12.01.2021)

https://www.pngkey.com/detail/u2a9o0u2e6e6o0i1_clouds-pixel-clouds-transparent/ (Zugriff 12.01.2021)

<https://soundcloud.com/drogulperfect/sound-of-rain> (Zugriff 12.01.2021)

<https://www.minecrafttexturepacks.com/dandelion/> (Zugriff 12.01.2021)

<https://game-icons.net/1x1/delapouite/stump-regrowth.html> (Zugriff 12.01.2021)

<https://colorhunt.co/palette/238> (Zugriff 12.01.2021)