**\*\*Sprint 1 Planning:\*\***

\*\*Sprint-Ziel:\*\* Implementierung einer einfachen Spielumgebung und grundlegenden Spielmechaniken.

**\*\*Aufgaben:\*\***

1. \*\*Spielumgebung erstellen:\*\*

- Implementierung eines 2D-Spielfelds mit grundlegenden Grafiken und Hintergrund.

- Einrichten der Spielerbewegung (links, rechts, springen) innerhalb der Spielfeldgrenzen.

2. \*\*Spielercharakter implementieren:\*\*

- Erstellung und Integration einer einfachen Grafik für den Spielercharakter.

- Implementierung der Grundlagen für Spielerbewegungen und Kollisionserkennung.

3. \*\*Gegner generieren:\*\*

- Implementierung eines einfachen Gegner-Spawn-Systems.

- Erstellung einer einfachen Grafik für den ersten Gegnertyp.

4. \*\*Grundlegende Spielmechanik:\*\*

- Implementierung der Kollisionsabfrage zwischen Spieler und Gegner.

- Einrichten der Gesundheitspunkte (HP) für den Spieler und den ersten Gegnertyp.

5. \*\*Benutzeroberfläche (UI):\*\*

- Entwurf und Implementierung einer einfachen UI für Spielerinformationen (z. B. Anzeige von HP).

- Einrichtung von Steuerungselementen für Spielerbewegungen (Tastatursteuerung).

Gegebenheiten

\*\*Sprint-Dauer:\*\* 1 Woche

\*\*Team-Ressourcen:\*\*

- 1 Game Developer (Java)

\*\*Abschlusskriterien:\*\*

- Spieler kann sich im Spielfeld bewegen und springen.

- Einfacher Gegner kann generiert und mit dem Spieler interagieren.

- Spieler verliert HP bei Kollisionen mit Gegnern.

- Spieler-HP werden auf der UI angezeigt.

Nach Abschluss des Sprints werden die Funktionalitäten durch Tests validiert, um sicherzustellen, dass sie den Anforderungen entsprechen und keine kritischen Fehler enthalten. Am Ende des Sprints findet ein Sprint Review Meeting statt, um die abgeschlossenen Arbeiten zu präsentieren und Feedback zu sammeln.