IPT 2.1 Projektauftrag

Wordle Assault

Die Idee unseres Spieles ist, dass wir das Konzept von dem Spiel «Wordle» nehmen. Und aber nur Fluchwörter verwenden, welche man erraten muss. Deswegen auch der Name «Wordle Assault» ein Anspiel an «Verbal Assault». Wir werden jedoch noch eine Funktion hinzufügen, welche noch die Definition des Wortes anzeigt, nachdem man es erraten hat. Diese Tutorials werden wir zur Hilfe verwenden:

[Create Wordle Game in Java (youtube.com)](https://www.youtube.com/watch?v=JYv26qc_m0c) & [JavaFX Wordle demo](https://www.youtube.com/watch?v=B4t0Y40U4HI).

Wir verwenden Variante 2 für die Benotung.

**17.04.2024**

Wir haben den Projektauftrag erhalten und den grössten Teil der Lektion eine Einführung in das Projekt erhalten und dann die restliche Zeit verwendet, um nach Ideen zu suchen und uns auf eine zu einigen. (Dies wird oberhalb etwas genauer erklärt.) Unsere grösste Schwierigkeit war es, ein passendes Tutorial in der richtigen Programmiersprache zu finden, da einige Tutorials nur in Java waren (und wir nicht sicher waren, ob es mit Java anstatt JavaFX funktionieren würde) oder einige andere nur eine Implantation des originalen Spiels ist.

**24.04.2024**

Wir haben begonnen, alle Grafiken, wie die Tastatur und die Buttons für das UI zu zeichnen, und haben das Layout in JavaFX begonnen, wie auch nach weiteren Tutorials recherchiert. Zudem haben wir eine Liste mit Beleidigungen und deren Definitionen erstellt.

**Arbeitsjournal**

|  |  |
| --- | --- |
| Michelle | Ich habe die meisten Grafiken für das UI, wie die Buchstaben der Tastatur, gezeichnet. Es war nicht sonderlich schwierig, einfach sehr zeitraubend. |
| Davide | IntelliJ hat nicht funktioniert. Deswegen habe ich es reinstalliert. Danach habe ich am Layout gearbeitet. |

**A computer screen shot of a computer

Description automatically generatedA black circle with white dots

Description automatically generatedA black circle with white dots

Description automatically generatedA black circle with white dots

Description automatically generatedA black circle with white dots

Description automatically generatedA black circle with white dots

Description automatically generatedA black circle with white dots

Description automatically generatedA black circle with white dots

Description automatically generatedA black circle with white dots

Description automatically generated![A black circle with white dots

Description automatically generated](data:image/png;base64,iVBORw0KGgoAAAANSUhEUgAAAFcAAABXCAMAAABGFileAAAAAXNSR0IArs4c6QAAAARnQU1BAACxjwv8YQUAAAAkUExURQAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAKurq6ysrP///64oQZUAAAAIdFJOUwBSU3JzdKusskQm1gAAAAlwSFlzAAAh1QAAIdUBBJy0nQAAAMdJREFUWEft2csKwkAUBNGoMa/5//+V6VvgTiVpwWDXptFcTvY6tGfbcqwVpxe3Oqmr7+fhWJOUAuMW+DV3U3PvzvO9jVIKHPSOhSeOABlfgIwvQMYXIOMLkPEFyPgCZHwBMr4AGV+AjC9A5m0X3V359CLdxY1Luosbl3QXNy7pLm5c0l3cuKS7uHFJd3F/xf04QMYXIOMLkPEFyPgCZHwBMr4AGV+AjC9Axhcg4wtwVVNv5MneblIKzO/rBZ7UVfk/q/pft7UHJS5MoHM+5SIAAAAASUVORK5CYII=)A black circle with white dots

Description automatically generatedA black circle with white dots

Description automatically generatedA black circle with white dots

Description automatically generatedA black circle with white dots

Description automatically generatedA black circle with white dots

Description automatically generatedA black circle with white dots

Description automatically generatedA black circle with white dots

Description automatically generatedA black circle with white dots

Description automatically generatedA black circle with white dots

Description automatically generatedA black circle with white dots

Description automatically generatedA black circle with white dots

Description automatically generatedA black circle with white dots

Description automatically generatedA black circle with white dots

Description automatically generatedA black circle with white dots

Description automatically generatedA black circle with white dots

Description automatically generatedA black circle with white dots

Description automatically generatedA black circle with white dots

Description automatically generated**

**01.05.2024**

Wir haben einen GitHub Account erstellt. Michelle hat das Logo gezeichnet und die letzten Buttons fertiggestellt. Davide hat am Layout in JavaFX weitergearbeitet.

|  |  |
| --- | --- |
| Michelle | Ich habe die letzten Buttons der Tastatur wie ENTER, BACKSPACE und einen RESET Button gezeichnet. Und ich habe ein neues Logo erstellt. |
| Davide | IntelliJ hat Probleme verursacht, wie z.B. das GUI nicht dargestellt, welches dazu führte, dass ich Zeit verloren haben. |

**Arbeitsjournal**

A black and white pixelated logo

Description automatically generatedA black and white pixelated logo

Description automatically generatedA black and white sign with black letters

Description automatically generatedA black background with a black square

Description automatically generated with medium confidence

**08.05.2024**

Wir haben zuerst weiter am Projekt gearbeitet. Nachher haben wir in der Klasse eine vertieftere Einführung zu Git erhalten. Ausserdem hatten wir weiterhin Probleme mit Fehlermeldungen in IntelliJ.

Nach kurzer Besprechung haben wir uns dazu entschieden, ein neues, kleineres Projekt mit WPF zu starten, damit wir ein simpleres, jedoch fertiges Projekt abgeben können. Wir haben uns für Connect Four - auch bekannt als Vier Gewinnt - entschieden.

|  |  |
| --- | --- |
| Michelle | Ich habe die Dokumentation etwas genauer formuliert. Und noch die Individuellen Arbeitsjournale nachgetragen. Wie auch Grafiken hinzugefügt. |
| Davide | Ich hatte erneut Probleme mit IntelliJ, welche nicht gelöst werden konnten. Deswegen habe ich nachher mit der Recherche für Four Connect gestartet. |

**Arbeitsjournal**

A screenshot of a computer

Description automatically generatedA screenshot of a computer

Description automatically generated

Erste Version von Four Connect, soweit nur das grobe Layout.

**15.05.2024**

Wir haben unser Spiel Connect Four fertiggestellt. Im Prozess gab es jedoch Schwierigkeiten mit den selbstkreierten Bildern für das Spiel, da es anfangs nicht funktionieren wollte. Nach ein bisschen Debugging wurde dies wieder aufgehoben.

**Arbeitsjournal**

|  |  |
| --- | --- |
| Michelle | Ich habe Grafiken für das neue Spiel gezeichnet und das Benutzerhandbuch geschrieben, wie auch die Grobziele des neuen Spieles geschrieben. Es gab keine grossen Schwierigkeiten, höchstens bei der Grammatik des Benutzerhandbuchs. |
| Davide | Ich habe das Connect Four Game mithilfe von Tutorials und des Lehrers fertiggestellt. Die Basis hat einwandfrei funktioniert, jedoch gab es Probleme mit den selbst gezeichneten Bildern für die Chips, da das Programm die Bilder zuerst nicht finden konnte. Wurde schlussendlich gelöst und steht nun fertig zur Benutzung. Zum Schluss habe ich diese Dokumentation nach Deutsch-Fehlern untersucht und korrigiert. |

**Ein Bild, das Screenshot, Text, Farbigkeit enthält.

Automatisch generierte Beschreibung**

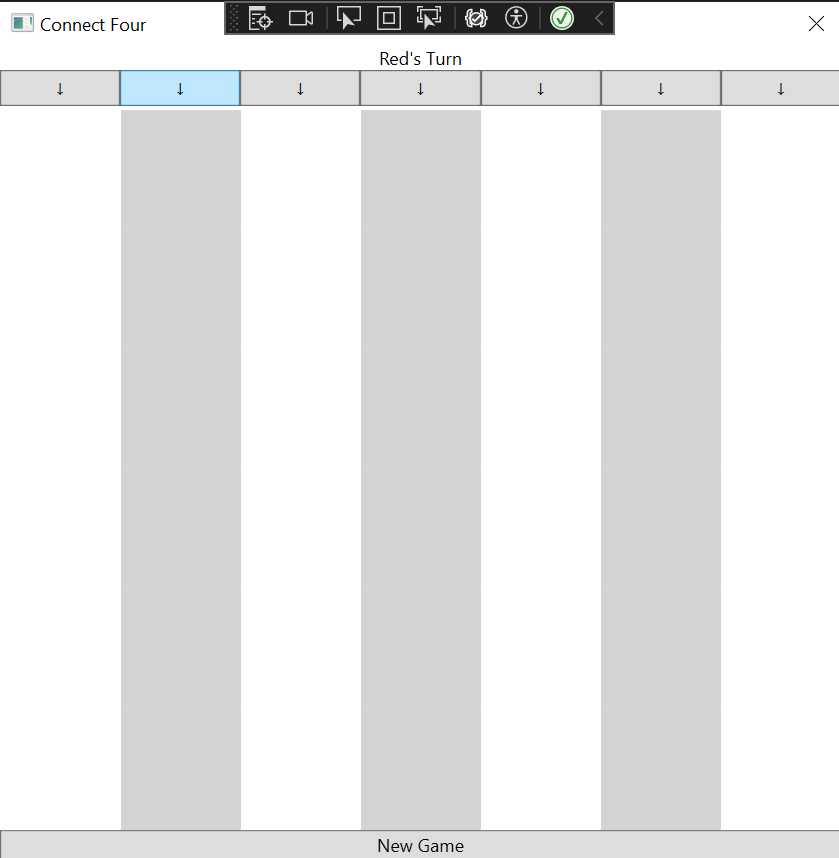
Fertige Version von Connect Four

**Benutzerhandbuch für Connect Four**

Hier findest du alles, was du wissen musst, um dieses klassische Spiel zu spielen.

Das Ziel von Connect Four ist es, als erster Spieler vier Spielsteine seiner Farbe in einer Reihe zu platzieren, sei es horizontal, vertikal oder diagonal.

Die Spieler wechseln sich ab, einen Spielstein in eine beliebige offene Spalte des Spielbretts fallen zu lassen. Die Spielsteine fallen immer bis zum untersten freien Platz in der gewählten Spalte. Das Spiel endet, wenn entweder ein Spieler vier Spielsteine in einer Reihe hat oder das Spielbrett voll ist, welches zu unentschieden führt.



PLAYER 1



PLAYER 2

**22.05.2024**

Wir haben das Spiel fertiggestellt und haben nur noch Kleinigkeiten im Code geändert und hinzugefügt.

**Arbeitsjournal**

|  |  |
| --- | --- |
| Michelle | Ich habe Grafiken für den «Win-Screen» gezeichnet, darunter einen für «Blue Wins», «Yellow Wins» und «Tie». |
| Davide | Nachdem Michelle die Win-Screens gezeichnet hat, habe ich versucht, diese im Code einzubauen, wobei ich jedoch ein bisschen Mühe hatte. Ich habe es mithilfe von ChatGPT und dem Lehrer jedoch hinbekommen und das Spiel ist endgültig fertig. |

A pixelated text on a grey background

Description automatically generatedA screenshot of a video game

Description automatically generatedA screenshot of a video game

Description automatically generated

**29.05.2024**

Wir waren mit dem Spiel schon fertig. Und haben uns deswegen entschieden, das Spiel noch etwas zu testen.

**Arbeitsjournal**

|  |  |
| --- | --- |
| Michelle | [Hatte nichts mehr zu tun] |
| Davide | Ich habe das Spiel mit dem Lehrer und einigen Schülern getestet, einerseits aus Spass, andererseits zum Schauen, ob es Bugs hat (welche es zum Glück nicht gab). |