**30.10.13**

* Klasse Player (Draw)
* Kollisionserkennung
* Bildbearbeitung

**6.11.2013**

* Player Klasse fertig gestellt
* Player wird in der Konsole angezeigt
* Player lässt sich bewegen (noch keine Animation eingebaut

**13.11.2013**

* Problem bei Run – Animationen mit Bildschneiden
* Animation funktioniert nicht richtig --> Bilder werden nicht im richtigen Abschnitten geschnitten
* Problem: die einzelnen Bilder in Animationsbild sind nicht immer im selben Abstand

**20.11.2013**

* Weiter arbeiten bei Laufanimation
* Run – Bilder fertig bearbeitet
* Lauf – Animation funktioniert
* Jump – Animation fehlt noch

**27.11.2013**

* Jump – Bilder ebenfalls fertig
* Jump – Animation funktioniert
* Testlevel mit verschiedenen Blöcken, wo Player raufspringen kann
* Player kann nun in alle Richtungen laufen, auf die Blöcke springen
* nächster Schritt: Side – scrolling

**4.12.2013**

* Side – scrolling programmiert
* passender Hintergrund muss noch gefunden werden
* Side scrolling funktioniert einwandfrei

**11.12.2013**

* Idee: verschiedene Items einbauen
* Schlüssel und Schlüsselloch eingebaut
* Player muss Schlüssel aufheben 🡪 nur wenn der Player den Schlüssel aufgehoben hat, lässt sich das Schlüsselloch öffnen 🡪 Player kommt im Testlevel weiter
* Von Herr Professor vorgeschlagene Ideen zur Story des Spiels

**18.12.2013**

* Fußballturnier
* Weiter Items im Internet gesucht, die eingebaut werden können
* Überlegung, wegen mögliche Cheats bzw. Easter Eggs im Spiel

**8.1.2013**

* Memory – Usage: wie viel Speicherplatz benötigt wird
* Random – KI (Künstliche Intelligenz): Kästchen bewegt sich zufällig im Spiel
* Waffe aus Bilder ausschneiden, damit Player Waffe zuerst aufheben muss, um die Waffe zu besitzen und anschließend zu schießen – Run – Bilder fertig
* Gegner – Animationen

**15.1.2014**

* Gegner (Pandabär) einbauen
* Jump – Bilder ohne Waffe fertig
* Stand – Bild ohne Waffe fertig
* Player läuft bzw. springt nun komplett ohne Waffe herum
* nächster Schritt: Waffe einbauen, damit Waffe aufgehoben werden kann 🡪 Player soll anschließend die Waffe tragen