Sprint 7 - Endabgabe

# SpaceRunner

## Neu:

* **Kompletten Code umstrukturiert**.
  + Einige Klassen hinzugefügt
  + Attribute bearbeitet
  + Camel Case Konventionen wurden versucht einzuhalten
  + Generelle Umstrukturierung und Logik Anpassung
    - Generierung der Levels
    - Update der Inputs
    - Zeichnen der Elemente
  + **Level Generierung** nun fast komplett umgestellt
    - kein abruptes spawning von Plattformen
    - Nun für alle Levels (automatisch)
    - Nur maximal 3 Levels werden gleichzeitig gezeichnet
    - Nur für ein Level auf einmal ist die Collision-Detection ein.
      * Kein Overflow nicht unnötige Berechnungen usw.
* Einige weitere kleinere, aber wichtige Änderungen für die **User Experience** wurden vorgenommen.
  + Fixed Attempt count
  + Jedoch auch noch einige Fehler bei der Syntax und nicht alle Funktionen wurden wiederhergestellt (deshalb auch noch nicht gemerged mit main)

## In Progress:

* Level Generierung optimieren
* Speicherung von Scores
* Cleanup

## Cooming Soon:

(eventuell)

* Dynamic Cam ON/OFF switch
* Distance saving
* Multiplayer
* Set progress bar to new high score (as setting)
* New Elements
* Tutorial
* Sense for Coop
* Checking Login
  + show user his data
  + do some with user data

INFO! keine Demo daten zur neuen Datenbank gibt (lediglich einen Test user)

Ein Bild, das Text, Screenshot, Software, Multimedia-Software enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Das allein sind 392 additions und 547 deletions (wobei ich hierbei nur main und clear branches vergleiche)

Hier die branches:Ein Bild, das Screenshot, Text, Software, Multimedia-Software enthält.

Automatisch generierte Beschreibung