

Bei der Aufgabenverteilung haben wir uns für eine Modulbauweise entschieden, die am Ende miteinander zusammen arbeiten soll.

Ich habe dann begonnen mehrere Module zu bearbeiten.

Modul nr.1: **Items**

In diesem Modul sind alle Items eingetragen die es im Spiel geben soll.

Am Anfang steht der Basis Code der sucht die spezifische Class in der das Item liegt.

Beispiel: Im Game soll das Schwert angezeigt werden, das Modul bekommt vom Basis Script eine angefragt und sucht sich über den Basis Code die Richtige Class heraus, so schließt er alle andern Classen aus und kann bei der richtigen Class weiter suchen. Hier in dem bsp. Wäre es Weapon jetzt sucht er eigentlich nur noch nach dem richtigen Item Namen und gibt dann an das Basis Script die richtigen werte wieder.

Modul nr.2: **Enemies**

Dieses Modul hat dieselben Eigenschaften, wie das Items Modul.

Ein Basis Code und Definierte Classen die abgerufen werden.

Modul nr.3: **Settings**

Diese Modul habe ich so auf gebaut das ich den bearbeitet Basis Script an denen meine Teamkollegen gearbeitet haben, durchgelesen habe, mir deren Code unterteilt habe was in den Settings für das Spiel gehört und das dann übertragen und das vom Basis Script abfragen lassen.

Modul nur.4: **Tile Map**

Dieses Modul ist wie das Settings Modul von mir gemacht worden.

So ist das Basis Script viel Schlanker und es auch einfach erweiterbar da im Modul auch eigentlich Modulbauweise herrscht.

Leider haben wir es noch nicht ganz geschafft die ersten zwei Module von mir mit einzubinden, hoffe aber das es doch noch irgendwann eingebunden werden kann.

Ablaufplan für Modul 1 und 2:

