Dokumentation über Projekt „Schiff versenken“

von Onoprienko Kirill aus FiA10 in Zeitraum von 02.05.2024 bis 16.06.2024

1. Phase „Projekt angelegt“

11.05.2024 – Heute um 20.00 Uhr fange ich mit meinem Projekt an. Erste mein Ziel war, die Idee für mein Projekt ausdenken. Etwas später habe ich entschied, ein Projekt über das Spiel „Schiffe versenken“ machen. Meine Ziele waren, ein Spiel zu erstellen, wo man die Schwierigkeit von „Bot“ auswählt und dann, wenn der Spieler seine Schiffe mit Maus positioniert hat (oder lässt sich eine zufällige Kombination), gegen ihm spielt. Der Bot also bekommt seine Schiffskombination zufällig.

Um 22.00 Uhr habe ich die Skizze von meiner Website fertiggestellt.

2. Phase „HTML und CSS-Entwicklung“

30.05.2024 - Ich habe angefangen, HTML und CSS für mein "Schiffe versenken" Spiel zu machen. Zuerst habe ich die Grundstruktur der Webseite aufgebaut und angefangen, das Layout für das Spiel zu gestalten.

03.06.2024 - Ich habe weiter an den CSS-Styles gearbeitet, um das Aussehen des Spiels zu verbessern. Ich habe Farben, Schriftarten und das Layout angepasst, damit es gut aussieht und einfach zu bedienen ist.

06.06.2024 - Letzte Feinheiten an HTML und CSS gemacht, um sicherzustellen, dass alles richtig funktioniert und gut aussieht.

3. Phase: Entwicklungspause

09.06.2024 – Leider heute ich komme in einer Sackgasse mit der Entwicklung der Spiellogik. Ich habe darüber nachgedacht, wie ich das Problem lösen könnte, und entschied, dass ich HTML, CSS für die Spiellogik nochmal überarbeiten muss.

4. Phase: Neustart HTML und CSS

10.06.2024 - 12.06.2024 - Ich habe nochmal von vorne mit meinem Projekt begonnen. Ich habe das Layout der Webseite verbessert, um die Spiellogik besser integrieren zu können. Später surfe ich im Internet, um mein Wissen für JavaScript-Teil zu erstarken. Außerdem ich nahm ein kleiner Urlaub, um meine Kräfte zu erholen.

5. Phase: JavaScript Entwicklung

13.06.2024 - Ich habe angefangen, die Spiellogik mit JavaScript zu programmieren. Ich habe festgelegt, wie die Schiffe platziert werden, wie der Spieler und der Bot interagieren und was passiert, wenn jemand gewinnt oder verliert.

14.06.2024 - Ich habe weiter an der Spiellogik gearbeitet, wie zum Beispiel die Funktionen für das Schießen, das Überprüfen von Treffern und das Versenken der Schiffe.

15.06.2024 - Ich habe Fehler in meinem JavaScript-Code behoben und Funktionen optimiert, damit das Spiel besser läuft. Ich habe Tests gemacht, um sicherzustellen, dass alles gut funktioniert.

16.06.2024 - Letzte Anpassungen am JavaScript-Code gemacht und abschließende Tests durchgeführt, um sicherzustellen, dass das Spiel reibungslos läuft und bereit für die Verwendung ist.

Um 23.45 – Beende ich mein Projekt.