

Namen:	Birk Henrik	Eckerle Jan	Gegg Patrick	10.06.22	CrazyApe
Ziel des heutigen Termins: (was möchten wir erreichen?)					
Methode für Randomzahlen programmieren Methode für Zufallsposition programmieren Assotiationen zwischen den Klassen implementieren Über SFML als Graphische Oberfläche informieren Testoberfläche erstellt Fehlerbehebung um das Programm testweise starten zu können					
Wie sind wir vorgegangen? Was haben wir gemacht (technisch)?					
Fehlermeldungen gegoogled und behoben .cpp Dateien kompiliert und weitere Errorcodes behoben Über den This Zeiger informiert .h Dateien der Subklassen korrigiert Erstellung von dynamischen statt statischen Objekten Hauptspielfigur erstellt (Gimp) Erste Testversion zur Steuerung der Hauptspielfigur via Tastatur					
Erfolg:	Alle aktuellen Fehler behoben → Kompilierung Erster Programmstart mit Demo-Gui				
Reflexion: Traten Probleme auf? Welche? Wie lösen wir diese?					
Error: Impliziete-Deklaration vom Gui-Konstruktor → Konstruktor in Gui.h Datei vergessen Error: Undefined Reference to ... → Vermutung Make File erstellen Fehler beim Testen der Steuerung, aufgrund falscher Datentypen					
Ergebnis: wir haben unser heutiges Ziel (nicht) erreicht. Gründe? Wie gehen wir damit um? Wie machen wir weiter?					
Über Makefile informieren und erstellen Spieler auf der Gui erstellen Finale Steuerung des Spielers implemetieren Unsicherheit über Assotiationen und Aggrekationen (Informieren) Start und Ziel, sowie Sperre implementieren					