

<b>Namen:</b>	Birk Henrik   Eckerle Jan   Gegg Patrick	<b>CrazyApe</b>
Ziel des heutigen Termins: (was möchten wir erreichen?)		
weitere Objekte (Spielfiguren) auf die Gui mit neuen Elementen erweitern Spielfeldarray erzeugen und Felder belegen Objektzeiger an Methode übergeben (sowohl Zeiger auf Objekte einer Klasse und zeiger auf Objekte der Klasse : Button erstellen Auslagerung von sf Objekten aus der GUI in die jeweilige Klasse kokosnus von links nach rechts fliegen lassen		
Wie sind wir vorgegangen? Was haben wir gemacht (technisch)?		
Methoden erstellt, über diese ein ein jeweiliges Image für die Gui erzeugt wird Auslagerung der erstellung von sf Objekten in die Konstruktoren der jeweiligen Klassen		
Reflexion: Traten Probleme auf? Welche? Wie lösen wir diese?		
Bidirektionale Assoziation über mehrere Klassen -> Gegenseitige Objektaufrufe SFML Installationsfehler wurde nun bei allen Gruppenmitgliedern gelöst. Makefile funktioniert noch nicht so wie beabsichtigt. → Tutorials dazu anschauen		
Ergebnis: wir haben unser heutiges Ziel (nicht) erreicht. Gründe? Wie gehen wir damit um?		
Wie machen wir weiter?		
Bidirektionale Assoziation über mehrere Klassen -> Gegenseitige Objektaufrufe Spiel Algorithmus programmiere Button erzeugen und einbinden Fliegende Kokusnüsse Spiefled nicht über array verwalten sondern bei Gui auf Kollision überprüfen Methode schreiben um zu überprüfen ob Objekt beim nächsten Zug aus der Oberfläche verschwindet		

sf