

Namen:	Birk Henrik Eckerle Jan Gegg Patrick	CrazyApe
Ziel des heutigen Termins: (was möchten wir erreichen?)		
Borders für den Spieler und die Tiere implementieren Beginnen mit der Kollision Auswertung Umstrukturierung der Vererbungshierarchie Beginnen mit der Spielauswertung Alle Objekte an einer Random Position spawnen zu lassen		
Wie sind wir vorgegangen? Was haben wir gemacht (technisch)?		
Klasse für Tiere und Spieler von der Item-Klasse erben lassen Funktion zur Prüfung der Fenstergrenzen mit Übergabe der Objektzeiger Begonnen Collisionen von Spieler mit Objekten zu programmieren Methode schreiben damit ein Objekt nicht aus der Oberfläche verschwinden kann Methode zur Verhinderung, dass Spieler durch einen Baum laufen kann Methoden für die Spielauswertung geschrieben Aufräumen von Klassen und begonnen mit ausführlichen Kommentieren		
Reflexion: Traten Probleme auf? Welche? Wie lösen wir diese?		
Der Spieler konnte trotzdem in den Ecken des Spielfeldes herausfahren Die Tiere sind nicht ganz bis zum Rand gelaufen → Lösung: mit Spritegrößen gearbeitet Randomzahlen als Define deklarieren Statt mit Shapes arbeiten wir nun mit Sprites Objekte spawnen auch im Safehouse (im Haus)		
Ergebnis: wir haben unser heutiges Ziel (nicht) erreicht. Gründe? Wie gehen wir damit um?		
Wie machen wir weiter?		
Spielfeld nicht über array verwalten sondern bei Gui auf Kollision überprüfen Spiel Algorithmus programmieren Button erzeugen und einbinden Implementierung einer Healthbar Spielauswertung fertig programmieren		