Lernfortschritt M226a

# 01.09

Das Github-Projekt wurde erstellt. Ich habe mich mit Git auseinandergesetzt und den Vorteil von Versionskontrollsystemen in «Teamarbeiten» gelernt. So konnte ich Änderungen machen und meine Gruppenmitglieder (Alain und Seraphin) konnten diese Änderungen automatisiert übernehmen lassen.

# 02.09

Ich habe zum ersten Mal Ressourcen in einem Programm angewandt. Dabei ist mir auch aufgefallen, dass ich die Ressourcen zwar lokal funktionieren, aber nicht auf einem anderen Computer. Dies lag daran, dass ich die Pfade nicht relativ angegeben hatte. Auch musste ich die Texturen markieren, welche in das endgültige Programm einfliessen sollten.

## https://akrick.files.wordpress.com/2013/03/mvvm.pngMVVM

Ein Nebenpunkt hierbei ist das MVVM-Prinzip (**M**odel-**V**iew-**V**iew**M**odel). Dieses besagt, dass man die View möglichst von der Logik trennen sollte. Diese Lose Kopplung sorgt dafür, dass die View unabhängig der Logik ausgetauscht werden kann. So kann ich beispielsweise meine App an ein neues Bildformat / Design anpassen, ohne die Logik zu verändern.

# 08.09

https://akrick.files.wordpress.com/2013/03/mvvm.png

An diesem Tag habe ich mich mit der Problematik der Farben auseinandergesetzt. So gibt es in C# SolidColorBrush, ColorBrush, Color (System) und noch eine weitere Color. Diese können natürlich nicht untereinander verwendet werden.

## Factory-Pattern

Mit meinem Path (mein allgemeines DTO für die Bewegungslogik) habe ich mich mit dem Factory-Pattern auseinandergesetzt. Dies bedeutet, dass ich von einer externen Klasse aus nicht den Konstruktor des Path’s aufrufe.