

2. März 2023 ♦ Donnerstag ♦ — Beginn

Projekttagbuch Erstellen des Tagebuchs mittels Latex und der Klasse jwjournal. Der Umgang mit der Klasse war ursprünglich mühsam, da sie erst vor zwei Monaten geschrieben wurde und von Overleaf nicht unterstützt wird.

Spielkonzept Entschluss, dass das Spiel Super One More Jump reproduziert werden soll. Andere Vorschläge waren *Super Mario Bros* und *Oh...Sir! The Hollywood Roast*.

3. März 2023 ♦ Freitag ♦ — Brainstorming

Vorschläge Mind the Gap, Rainbow Edition; Leap of Colour; Hue Hop; Colourful Heights; Hues in the Air

Spielkonzept Die Idee ist aufgetaucht, zusätzliche Objekte im Spiel zu erstellen, zB. ein Block, der beim Eintreffen die Farben im Level neu zuteilt, damit die Spieler den Level neu lernen müssen. Da diese besonderen Items für das Funktionieren des Spiels nicht unbedingt erforderlich sind, sollen sie allerdings optional erst am Ende der Produktion des Spiels hinzugefügt werden. Eine weitere Idee war es, "Labyrinth"-Levels zu erstellen: anstatt einfach nur schwer zu absolvierende Levels zu haben, könnten einige von ihnen Schwierigkeiten aufweisen, den Ausgang zu finden. Diese Idee würde keine zusätzliche Implementierung von Code erfordern.

7. März 2023 ♦ Dienstag ♦ — Vorbereitung Meilenstein 1

Projektplan Finalisierung vom Ganttchart mit genaueren Aufgaben.

Präsentation Aufteilung der Verantwortungen und Vorbereitung des Vortrags vom ersten Meilenstein.

Repository Erstellen einer README Datei.