Dokumentation

**Alex: main designt und Datenbenken**

bis 6.3.23: Titelmusik

bis 8.3.23: Bosskampf-Musik

bis 22.3.23: mehrere Waffen designt

bis 29.3.23: mehrere Tränke designt, Waffen Datenbank überarbeitet

bis 12.4.23: mehrere Rüstungen designt

bis 30.3.23: Rüstung Datenbank überarbeitet, Trank Datenbank überarbeitet

bis 17.4.23: Shop Hintergrund designt

bis 18.4.23: Kampf Hintergrund im Haus, Kampf Hintergrund in der Steinhöhle, ein paar Map-Tiles designt

**Lars: main designt**

bis 21.3.23: mehrere Map-Tiles designt

bis 31.3.23: 6 Rüstungen designt

bis 11.4.23: Steinhöhle designt

bis 16.4.23: Inventar designt

bis 17.4.23: Kampf Hintergrund in dem Schloss

bis 18.4.23: Kampf Hintergrund im Baum, Kampf Hintergrund in der Erde

**Lukas: main programmiert**

bis 8.3.23: Genereller MouseHandler

bis 9.3.23: Genereller KeyHandler

bis 14.3.23: Item Klasse mit Vererbung für Rüstung, Waffe und Trank

* Image Klasse zum vorladen von Bilder falls nicht vorhanden Default Bild
* DBaufruf zum korrekten zwischen den verschiedenen Items

bis 21.3.23: Config Klasse zum Speichern von Spielständen

* Erstellen von Text Klasse um einfach texte zu positionieren

bis 22.3.23: Lauf Animationen, Inventar Klasse programmiert

* Vererbung von Entity

bis 24.3.23: UI, Setting Klasse Programmiert, Texte hinzugefügt

bis 15.3.23: Main und Gamepanel programmiert

bis 17.3.23: Tik Tak Toe Programmiert, Inventar mit Datenbank verbunden

bis 18.3.23: Game Over und Game Win hinzu gefügt und Tik Tak Toe in das Spiel eingebunden

**Leo: main Tile-Map programmiert und designt**

bis 8.3.23: Inventar Layout designt, Shop Layout designt, Start Layout designt

bis 15.3.23: Datenbank für Rüstung, Waffe und Trank, Inventar Layout designt

bis 22.3.23: Map Layout designt

bis 30.3.23: Grobe Tile -Map programmiert

bis 16.4.23: mehrere Tiles designt, Map Layout umumgesetz und überarbeitet

18.4.23:

bis 18.4.23: Tile-Map überarbeitet und finalisiert