



FSST-SPIEL

Daniel, Thomas, Leon

Exposee

[Fesseln Sie Ihre Leser mit einem ansprechenden Exposee. Normalerweise ist dies eine kurze Zusammenfassung des Dokuments.
Wenn Sie Ihre Inhalte hinzufügen möchten, einfach hier klicken und mit der Eingabe beginnen.]

Leon Pezzei

[E-Mail-Adresse]

INHALT

Arbeitsbericht Leon.....	2
Eintrag 1:	2
Eintrag 2:	2
Eintrag 3:	2
Eintrag 4:	2
Eintrag 5:	2
Eintrag 6:	2
Eintrag 7:	2
Eintrag 8:	3
Eintrag 9:	3
Fazit:	3

ARBEITSBERICHT LEON

Eintragsnummer:	Datum	Was?	Wie lange?
1	16.12.2022	Informationen gesammelt	40 min
2	31.12.2022	Informationen gesammelt	10 min
3	Ferien – 16.01	Test GUI Programm	8h +
4	16.01	Loading Screen erstellt	2h
5	23.01	Figuren ausgeschnitten + main gui code angefangen	3h
6	25.01	Main GUI code weiter	1h
7	26.01	Main GUI code fertig	2h
8	28.01	Endscreen angefangen	2h
9	30.01	Endscreen fertig	1h

EINTRAG 1:

Folgendes Video zu TKinter geschaut

<https://www.youtube.com/watch?v=ibf5cx221hk>

Später anschauen:

<https://stackoverflow.com/questions/68057562/where-do-i-start-with-a-chess-game-made-in-pythonwith-a-gui>

EINTRAG 2:

Folgendes Video zu PyGame geschaut

<https://www.youtube.com/watch?v=6ytwfT3brSc>

EINTRAG 3:

Tutorial angeschaut

Testprogramm geschrieben, um grundlegende Funktionen von PyGame zu lernen

EINTRAG 4:

Den Loading Screen für das Spiel erstellt, sieht nicht gut aus, ist aber funktionl 😊

EINTRAG 5:

Schachfiguren heruntergeladen und ausgeschnitten, den main GUI-Code (game.py) angefangen

EINTRAG 6:

Main GUI Code weiter gemacht, Fehler behoben

EINTRAG 7:

Main GUI Code fertig gestellt, Fehler behoben

EINTRAG 8:

End Screen angefangen, ebenfalls nicht schön aber funktionable

EINTRAG 9:

End Screen fertig gestellt

FAZIT:

Ich habe einiges über Programmieren und arbeiten im Team gelernt. Meine Aufgabe war das grafical user interface zu erstellen. Ich habe mich nach Rücksprache mit Klassenkameraden und Youtube Tutorials für PyGame entschieden. PyGame war am Anfang Neuland für mich, mittlerweile kenne ich mich relativ gut damit aus. Es ist einfach zu verstehen, die Schwierigkeiten des Projekts war eher das die GUI das darstellt, was die Logik einem übergibt. Deshalb war das Testprogramm deutlich einfacher als das Richtige. Ein weiteres Problem war das Spiegeln des Brettes. Das z.B. A1 bei beiden Spielern den gleichen „Wert (für die Logik relevant)“, die gleiche Farbe und die gleiche Beschriftung auf der Seite hat.

GitHub habe ich zuvor auch noch nie verwendet. Es ist aber benutzerfreundlich aufgebaut und deshalb leicht zu verstehen. Mergen und Pushen muss man sich erst angewöhnen, deshalb habe ich auch nicht so oft commitet und gepusht, wie jemand der es gewohnt ist. Gelernt habe ich auch in Zukunft bessere Titel für die Commits zu verwenden da es sehr nervig für die Dokumentation ist, wenn man sinnlose Titel nimmt.

Noch dazu war es das erste Mal, dass ich PyCharm verwendet habe. Ich finde es sehr angenehm, dass einige Sachen farbig markiert werden und das es einen dark mode gibt. Die automatische Vervollständigung ist ein großer Pluspunkt. Ich werde es ab jetzt statt Thonny verwenden.