**Text-Adventure: Tyll Heinen & Ragnar Fischer**

Ragnar hat die zentrale Klasse GameMaker strukturiert und den Großteil ihrer Methoden programmiert. Außerdem hat Ragnar die Object-Klasse inklusive ihrer Unterklassen, sowie die Klassen Room und Exit geschrieben. Einzelne markierte Methoden wurden von Tyll Heinen ergänzt. Ragnar hat ebenso kleinere Methoden in den Klassen von Tyll ergänzt.

Tyll Heinen hat den Inhalt des Spiels, also den Inhalt des Konstruktors GameMaker, gestaltet. Außerdem hat Tyll die Klassen Player, Enemy und UserInput programmiert. Einzelne markierte Methoden wurden von Ragnar Fischer ergänzt. Tyll hat ebenso kleinere Methoden in den Klassen von Ragnar ergänzt.

Tyll und Ragnar haben die grobe Programmstruktur gemeinsam erarbeitet. Sie ist unter der Datei „Struktur.pptx“ einsehbar. Die Struktur hat sich im Laufe der Umsetzung in Teilen stark verändert. Die dort abgebildete Strukturierung ist ein frühes Stadium und inzwischen veraltet.