

# Dokumentation des kopierten Codes

## Relevante Codestellen:

```
def draw_raster(self, selected_characters): #diese draw funktion in draw_raster umändern
    self.screen.fill((0, 0, 0)) # Hintergrundfarbe Schwarz
    title_text = fonts["select_font"].render("CHOOSE YOUR FIGHTERS", True, ("RED")) # Weißer Text
    title_rect = title_text.get_rect(center=(self.screen_width // 2, 50)) # Zentriert oben
    self.screen.blit(title_text, title_rect) # Zeige den Text auf dem Bildschirm an

# Charakterbilder zeichnen
for name, data in self.characters.items():
    rect = self.character_profile_box[name]
    self.screen.blit(data["loaded_profile_picture"], (rect.x, rect.y))

# Raster und "P1"/"P2" anzeigen
if name in selected_characters:
    if selected_characters.index(name) == 0: # Spieler 1
        pygame.draw.rect(self.screen, (0, 0, 255), rect, 5) # Blauer Rahmen
        label = self.font.render("P1", True, (0, 0, 255))
        self.screen.blit(label, (rect.right - 30, rect.top + 5))
    elif selected_characters.index(name) == 1: # Spieler 2
        pygame.draw.rect(self.screen, (255, 0, 0), rect, 5) # Roter Rahmen
        label = self.font.render("P2", True, (255, 0, 0))
        self.screen.blit(label, (rect.right - 30, rect.top + 5))

# Ausgewählte Charaktere groß anzeigen
if len(selected_characters) > 0:
    left_char = self.characters[selected_characters[0]]
    left_image = pygame.transform.scale(left_char["loaded_profile_picture"], (200, 200))
    self.screen.blit(left_image, (50, self.screen_height // 2))

# VS-Bild zwischen den großen Profilbildern anzeigen
vs_x = (self.screen_width // 2) - (self.vs_image.get_width() // 2) # Zentriert in der Mitte
vs_y = self.screen_height // 2 # Gleiche Y-Position wie die großen Bilder
self.screen.blit(self.vs_image, (vs_x, vs_y))

if len(selected_characters) > 1:
    right_char = self.characters[selected_characters[1]]
    right_image = pygame.transform.scale(right_char["loaded_profile_picture"], (200, 200))
    self.screen.blit(right_image, (self.screen_width - 250, self.screen_height // 2))
```

## **Funktion:**

Die Methode draw\_raster() ist für das Laden der Charakterprofilbilder und das Zeichnen des Spieler-Rasters (P1, P2) zuständig. Zusätzlich wird die Schriftart für den Text "Select Your Fighters" aufgerufen und mittig über der Charakterauswahl angezeigt.

**Stellungnahme:** Ich habe KI-generierten Code verwendet, um die draw\_raster() Funktion für die Darstellung der Charakterauswahl zu erstellen. Die generierte Funktion übernimmt grundlegende Aufgaben wie das Zeichnen der Charakterbilder, das Hervorheben der ausgewählten Charaktere (P1, P2) und die **Erstellung einer** "VS"-Anzeige. Den von der KI generierten Code habe ich erweitert, indem ich die "VS"-Anzeige und die **Schriftart für den** Selectscreen hinzugefügt habe.

## **Praxistauglichkeit**

Der KI-generierte Code diente als Grundlage, um die Aufgabe der Charakterauswahl zu integrieren und umzusetzen. Durch Verbesserungen wurde der Code **robuster** gestaltet und **modularer** aufgebaut. Der Code ist praxistauglich, da alle angeforderten Funktionen erfolgreich umgesetzt wurden.

## **Gesamteinschätzung**

Der Einsatz von ChatGPT hat den Entwicklungsprozess des Selectscreens beschleunigt. Durch manuelle Anpassungen wurde die Codequalität verbessert.

Ich habe für die Erstellung des Codes KI(ChatGPT) als Hilfsmittel genutzt. Der generierte Code lieferte eine Basisfunktion für die Charakterauswahl.