

Projektname: Factorizer
Teammitglieder: Vladimir, Jack



Alle Quellen (Webquellen, Tools, helfende Personen) sind hier und im Code anzugeben. Ein Plagiat führt zu Notenabzug und kann bis zur Note 1 gewertet werden.

LOGFILE (Projektjournal)				
DATUM	ARBEIT	WER	KATEGORIE	ZEIT
Meilenstein 01				
19.11.23	Arbeit an den Skizzen	Vlad	O	1 Std.
22.11.23	Arbeit an den Skizzen	Jack	O	0.5 Std.
23.11.23	Arbeit an den Skizzen	Vlad Jack	O	1.5 Std.
24.11	Vorplanung/Aufteilung der Aufgaben und Aufstellung der Deadlines	Vlad Jack	O	1.5 Std.
Total Zeitaufwand 01: 4.5 Std.				
Meilenstein 02				
26.11.23	Level-Design und Schwierigkeit Überlegungen	Jack	O	0.5 Std.
29.11.23	Erste Schritte zur Kreierung vom Prototyp und die Implementation von basischen Funktionen des Spiels Problem: Wie kann man die Funktionen am besten rumbewegen und wie sollten die Funktionen grundgelegt aussehen.	Vlad	P	3 Std.
30.11.23	Weitere Arbeit am Prototyp; Kleine Addition von einem Lade-Icon für das ein Code-Snippet gebraucht wurde: https://www.geeksforgeeks.org/how-to-make-a-fully-transparent-window-with-pygame/ Problem: Wie kann man einen Window transparent machen und darauf Bilder aufzeichnen.	Vlad	P	3 Std.
1.12.23	Überlegungen und Level-Design	Jack	O	1.5 Std.
1.12.23	Weitere Arbeit am Prototyp; die Möglichkeiten die Funktionen zu verbinden und die Kommunikation dazwischen wurde implementiert. Problem: Wie sollten die Funktionen zwischen einander verbunden werden; Wie sollten die Funktionen sich am effektivsten zwischen einander kommunizieren und Daten übergeben.	Vlad	P	7 Std.
4.12.23	Weitere Arbeit am Prototyp; Verfeinerung der Mechanik und basische Kommunikation sowie Verarbeitung von Formen innerhalb der Funktionen. Problem: Wie sollten Formen als Datei repräsentiert werden; Die Kommunikation zwischen den Funktionen hat nicht ganz korrekt funktioniert.	Vlad	P	6 Std.

7.12.23	Weitere Arbeit am Prototyp; Auflösung des Problems, worin die Funktionen nur unter Bedingungen verarbeiten oder weiterschicken können. Problem: Die Funktionen müssen unter Bedingungen arbeiten, worin sie nur verschicken konnten, sobald die zu dem weitere verbundene Funktion Daten aufnehmen kann.	Vlad	P	1.5 Std.
08.12.23	Recherche und Umsetzung des Speicherns im kleinen Rahmen.	Jack	I und P	2.5 Std.
08.12.23	Weitere Arbeit am Prototyp; erste Implementierung von Main- und Endscreen sowie die Verbindungen zwischen einander. Problem: Wie sollten die Verbindungen zwischen den Screens am besten aufgebaut werden und welche Screens sollten wann aufgezeigt werden.	Vlad	P	1.5 Std.
9.12.23	Weitere Arbeit am Prototyp, problemlose und klare Übergänge zwischen den verschiedenen Screens herstellen; Einbau eines "Spawner"-Systems, womit man Funktionen einfügen konnte; sowie Verfeinerung der Spielmechanik. Problem: Funktionen mussten richtig eingefügt werden und mussten auch gelöscht werden können.	Vlad	P	3 Std.
10.12.23	Weitere Arbeit am Prototyp; Verfeinerung aller Bildschirm-Übergänge sowie des Spiels selbst. Problem: Die Kommunikation zwischen den Funktionen war noch nicht ganz funktionsfähig.	Vlad	P	1 Std.
12.12.23	Eintragung der gebrauchten Zeit in die Logfiles	Vlad Jack	O	0.5 Std.

Total Zeitaufwand 02: 31 Std.

Meilenstein 03

Total Zeitaufwand 03: _____

Totale Arbeitszeit in Stunden über das gesamte Projekt:

Person: _____ Prozentpunkte: _____	Person: _____ Prozentpunkte: _____
------------------------------------	------------------------------------

Fügen Sie die notwendigen Sie Tabellenzeilen in den Abschnitten hinzu.

Arbeit: Zusammenfassung Ihrer Arbeit in kurzen Sätzen.

Kategorie: welche Art von Arbeit handelt es sich (O, I, P, A als Eintrag genügen):

- Organisation (Planung, Besprechung o.ä.)
- Informationsbeschaffung (Material, Lektüre, Experiment o.ä.)
- Produkt (Arbeit am Produkt selbst)
- Auswertung (Schreiben, Korrigieren Herstellen o.ä.)

Zeit: Notation in Minuten oder Stunden

Feedback an die Lehrperson zu den Arbeitsphasen

Was hat gut funktioniert, was nicht (Informationsfluss etc.)?

Meilenstein 01: Die Planung der Aufgaben und deren Aufteilung hat gut funktioniert. Ausserdem wurden neue Ideen eingebracht und wichtige Punkte erfasst und bearbeitet.

Meilenstein 02: Nach vielem ausprobieren und nachdenken wird dieses Projekt sowie die Verwirklichung der Idee möglich sein. Durch kleine, aber wichtige Schritte sind wir weit gekommen, weiter als das, was zurzeit erwartet wurde. Auch durch kurze Inputs vom Lehrer, wie man spezifische Funktionen optimieren konnte haben geholfen.

Meilenstein 03:

Wo hätten Sie sich mehr/weniger Anleitung/Unterstützung gewünscht?

Meilenstein 01: Keine Anleitung oder Hilfe war wirklich nötig, da alles ziemlich verständlich war. Es hat aber sehr geholfen, dass man kurze Fragen stellen konnte, die um das Projekt gingen.

Meilenstein 02: Das grösste Problem bei der Idee und Mechanik des Spiels war die Optimierung des Codes sowie des Spiels. Wegen der komplexen Logik sowie der Nutzung von Python als Programmiersprache für die Entwicklung des Spiels brachte viele Probleme und zudem brachten die Limitationen Pythons grosse Einschränkungen des "Spielraums".

Meilenstein 03:

Besten Dank für eine ehrliche und konstruktive Rückmeldung!