

|  |
| --- |
| **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.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 0BLOGFILE (Projektjournal) | | | | |
| 1BDATUM | **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 | | Vlad | P | 3 Std. |
| 30.11.23 | Weitere Arbeit am Prototyp, sowie kleine Addition von einem Lade-Icon für das eine Quelle gebraucht wurde:  <https://www.geeksforgeeks.org/how-to-make-a-fully-transparent-window-with-pygame/> | | 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 | | Vlad | P | 7 Std. |
| 4.12.23 | Weitere Arbeit am Prototyp, Verfeinerung der Mechanik und basische Kommunikation sowie Verarbeitung von Formen innerhalb der Funktionen | | Vlad | P | 6 Std. |
| 7.12.23 | Weitere Arbeit am Prototyp, Auflösung des Problems, worin die Funktionen nur unter Bedingungen verarbeiten oder weiterschicken können | | 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 Prototypen, erste Implementierung von Main- und Endscreen sowie die Verbindungen zwischen einander. | | Vlad | P | 1.5 Std. |
| 9.12.23 | Weitere Arbeit am Prototyp, problemlose und klare Übergange zwischen den verschiedenen Screens herstellen, sowie Verfeinerung der Spielmechanik | | Vlad | P | 3 Std. |
| 10.12.23 | Weitere Arbeit am Prototyp, Verfeinerung aller Übergänge, sowie des Spiels selber | | Vlad | P | 1 Std. |
| 12.12.23 | Eintragung der gebrauchten Zeit in die Logfiles | | Vlad  Jack | O | 0.5 Std. |
| Total Zeitaufwand 02: \_\_\_\_\_ | | | | | |
| **Meilenstein 03** | | | | | |
|  |  | |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |
| Total Zeitaufwand 03: \_\_\_\_\_ | | | | | |
| 2BTotale 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):   * **O**rganisation (Planung, Besprechung o.ä.) * **I**nformationsbeschaffung (Material, Lektüre,Experiment o.ä.) * **P**rodukt (Arbeit am Produkt selbst) * **A**uswertung (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:  Meilenstein 03:  *Wo hätten Sie sich mehr/weniger Anleitung/Unterstützung gewünscht?*  Meilenstein 01: Keine Anleitung oder Hilfe war wirklich nötig, da alles ziemlich verständig war. Es hat aber sehr geholfen, dass man kurze Fragen stellen konnte, die um das Projekt gingen.  Meilenstein 02:  Meilenstein 03:  Besten Dank für eine ehrliche und konstruktive Rückmeldung! | | | | | |