**Arbeitsjournal - Pong**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Was wurde gemacht? | Reflexion | Was muss als nächstes gemacht werden? |
| 1. März | GUI angefangen und experimentiert | Anfangs noch relativ einfach – keine grossen Probleme | GUI mit Koordinatensystem  (& Kollisionssystem) vollenden -> evtl. mit Spieler anfangen |
| 5. März | GUI mit Koordinatensystem fast beendet | Zwar ist an sich alles gut gelaufen, aber die Kollisionen oben sind noch nicht perfekt | Mit Spieler (und evtl. Bot) anfangen |
| 6. März | Spieler wird angezeigt -> hat auch Kollisionen mit den Wänden | Kollisionen waren schwieriger zu machen als erwartet, sonst war an sich alles erfolgreich | Spieler zum Bewegen bringen (Nach oben mit VK\_UP, nach unten mit VK\_DOWN) |
| 10. März | Spieler kann nun bewegt werden -> hat aber noch einige Bugs, die behoben werden müssen. Es kann nun den Ball berühren und abwerfen | Das Spielerobjekt zum Bewegen bringen war schwieriger als ich es erwartet hatte, es funktioniert, aber manchmal bleibt der Ball im Spieler stecken und kann nicht raus | Der Bug mit dem Ball, welches manchmal im Spielerobjekt stecken bleibt muss behoben werden -> Mit Bot anfangen |
| 18. März | Bot angefangen (wird angezeigt, hat Kollisionen), Bugs behoben (Spieler-Ball, Wand-Kollisionen) | Keine Probleme. Bugs wurden behoben, mit dem Bot wurde angefangen | Bot muss sich bewegen können in Zufälliger Geschwindigkeit, muss aber dennoch manchmal den Ball automatisch abwerfen können |
| 25. März | Bot kann sich nun normal mit y1 und y-1 bewegen | Heute habe ich problemlos und fleissig programmiert. Sehr gute Ergebnisse! | Evtl. manche Sachen perfektionieren, zusätzliches hinzufügen (Musik, Sound-Effekte, etc.) |
| 1. April | Entity.java, Window.java, ID.java implementiert und gecoded | Audio-effekte funktionieren nicht (gibt immer NULL aus) | Evtl. müssen Audio-effekte es gefixt werden, sonst wird es gelöscht und nicht verwendet (nicht obligatorisch) |
| 8. April | Bot-system geändert/verbessert und ein bisschen zufälliger/schwieriger gemacht  Der Bot geht nun nach oben, wenn der Ball den Spieler oder den oberen/unteren Wand berührt, sonst wenn Bot oben berührt geht es runter, sonst rauf | Audio-effekte aufgegeben, da es immer NULL ausgibt, beim fixen hat es zu viel Zeit aufgenommen, deswegen aufgehört, über sound-effekte zu arbeiten und dafür anderes gemacht | Code perfektionieren, Kommentieren, MySQL-Datenbank in code umwandeln und in .sql Datei speichern |
| 10. April | Code perfektioniert, Kommentare fertig gemacht, MySQL-Datenbank in code umgewandelt und in .sql Datei gespeichert  **Spiel/Projekt fertig!** | Problemlos Projekt beendet | - |

**Projekt-Reflexion unten!**

# Projekt-Reflexion

Das Projekt finde ich hat mehr Spass gemacht, als ich es erwartet hätte. Am Anfang des Projektes wollte ich eigentlich eine Watchlist in Java machen, aber da ich mit Connor später hinaus mehr darüber nachgedacht hatte, hatten wir uns am Schluss dazu entschlossen, doch lieber «Pong» zu machen. Diese Entscheidung habe ich nicht bereut! Wir hatten ab und zu Schwierigkeiten mit dem Programmieren, wir wussten manchmal nicht, was wir wie machen sollten, wie es weiter gehen sollte etc… aber über Zeit, indem wir mehr darin geleistet haben, haben wir es am Schluss fertig geschafft – sogar mehr als wir erwartet hätten! Einzelne Sachen mussten wir aber auslassen, wir z. B. wir wollten eigentlich, dass alle 30 Sekunden der Ball schneller wird, aber im Nachhinein haben wir bemerkt, dass dies viel zu lange dauern würde, weswegen wir es anders gemacht haben. Der Ball wird immer schneller, je mehr es den Spieler oder den Bot berührt. Somit sind wir dann zum Schluss des Projektes M226b gekommen!

**Wichtig:**

Wir hatten noch sehr viele Probleme mit GitHub und generell Pushen des Projektes: Manchmal wollte es unser Projekt pushen, manchmal nicht. Einmal musste ich sogar meinen ganzen GitHub-Account löschen und einen neuen erstellen, da ich nicht einmal mehr Projekte/Repositories erstellen konnte… deswegen haben wir auch relativ wenig pushes – also nicht wundern!

***Geschrieben von Alperen Yilmaz.***