**Arbeitsjournal – Pong**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Was wurde gemacht? | Reflexion | Was muss als nächstes gemacht werden? |
| 1. März | Bälle erstellt, sodass sie in eine Richtung fliegen | Ging gut wie erwartet | Kollision, Ballgeschwindigkeit, Punktesystem |
| 5. März | Kollision erstellt, Ball prallt an der oberen und unteren Seite ab. | Kleine Schwierigkeiten mit der Distanz zum Rand des Fensters | Weiter Kollisionen mit Spielern erstellen |
| 6. März | Bälle erhalten eine zufällige Richtung und Geschwindigkeit jede Runde | Brauchte länger als erwartet | Punktesystem erstellen |
| 10. März | Kollision vom Ball mit dem Spieler und dem Bot eingefügt | Ging gut, da vorherige Kollisionen ähnlich verliefen | Datenbankverbindung |
| 18. März | Punktesystem: jedes Mal, wenn der Ball auf eine Seite trifft, erhält der Gegner ein Punkt | Ging sehr einfach | Datenbankverbindung |
| 25. März | Ball geht auf Richtung Gegner so bald einer verloren hat |  | Datenbankverbindung |
| 1. April | Rangliste frame gibt Spielername, Rang und Punktzahl aus | JTabel versucht, schlussendlich für JList entschieden | Spieler und Punktzahl sollten nach Spielende in die Datenbank eingetragen werden |
| 8. April | Spielername kann vor Spielbeginn eingegeben werden.  Spieler und Punktzahl werden am Ende des Spiels in der Datenbank hinzugefügt |  | Warnungen beheben |
| 10. April | Kommentare einfügt und Warnungen behebt  **Spiel/Projekt fertig!** |  |  |
| **Projektreflexion** | | | |
| Dieses Projekt hat mich einiges vorgebracht im Bereich des Objekt-orientierten Programmierens, zudem konnte ich JFrames anwenden und besser verstehen.  Sämtliche Fehler und Verbesserungen werde ich weiterhin vermeiden beim zukünftigen Programmieren mit Java.  Die Arbeitsverteilung lief gut und ich konnte mich gut mit meinem Projektpartner verständigen.  Zuletzt kann ich Java mit Datenbank verbinden und jeweils auf Daten zugreifen. | | | |

*Geschrieben von Connor Foley*