

Eat 'Em Up – Resümee

Als ich die Aufgabenstellung des MultiMediaProjekt1 erfahren habe, dachte ich mir nur „Oh Gott, Katrin, wie sollst du das schaffen?! Ein Projekt, in so kurzer Zeit umzusetzen, für das du die alleinige Verantwortung in allen Bereichen trägst...“

Es begann sofort mit der Ideenfindung, ein harter, aber meiner Meinung nach auch erfolgreicher Prozess.

Nachdem ich eine Idee hatte kam bereits die nächste Herausforderung auf mich zu: das MonoGame Framework. Über die Startschwierigkeiten habe ich mir, durch das Ansehen so mancher Youtube-Tutorials, sowie durch reichlich Kommunikation mit den Kommilitonen, hinweggeholfen.

Die größten Schwierigkeiten hatte ich anfangs bei der Strukturierung der Arbeitspakete sowie der Klassen und deren Aufgaben. Vor mir lag ein riesiger Berg an ToDos und ich wollte alle Baustellen gleichzeitig bestreiten. Dadurch war eine ständige Umstrukturierung vorprogrammiert. Bald habe ich gemerkt, dass diese Arbeitsweise nicht zum Erfolg führen kann. Mit Zettel und Stift grübelte ich über die Kernelemente und Nice-To-Haves meines Spiels und erreichte so meine Ziele.

Eine der technischen Herausforderungen war für mich die Gravitation, die ständig auf die Spielfiguren wirkt, jedoch nicht auf andere Objekte des Spiels. In dem Fall, dass die Charaktere hüpfen oder auf einer Plattform stehen, musste ich die Gravitation irgendwie außer Kraft setzen.

Die „Bewegung“ der Gazelle hinter den Büschen machte mir zu schaffen, da sich eine wirklich sinnvolle Steuerung nur sehr schwierig umsetzen lässt. Außerdem haben sich alle meine Ansprechpersonen die Steuerung unterschiedlich vorgestellt. Die endgültige Umsetzung ist zwar vielleicht nicht sehr intuitiv, jedoch logisch gut nachvollziehbar.

Mit der Kommunikation zwischen den einzelnen Klassen hatte ich auch kleine Schwierigkeiten und denke deshalb, dass an dieser Stelle Verbesserungspotential am Code vorhanden ist.

Durch die Umsetzungen dieses Projekts, habe ich gelernt, meine Fähigkeiten besser einzuschätzen und ich habe gelernt, dass ich eine vergleichsweise gute Zeiteinteilung habe. Im Nachhinein betrachtet war alles doch nur halb so schlimm.