

# Bericht zum Tetris-Projekt in Grundlagen der Programmierung

Programmieren von Tetris in Java sowie arbeiten mit Git(Hub).

Das Game ist abgeschlossen und beinhaltet folgende Features:

- Tetris Gamelogik und Grafik
- Startmenu mit Auswahl von drei Schwierigkeitsstufen
- Userinput mit Tastatur (Game und Startmenu) und Maus (nur Startmenu)
- Punktesystem mit Levels und Geschwindigkeitsanstieg pro Level
- Vorschau, wo die Form landen wird (Einfache und Mittlere Schwierigkeitsstufe)
- Vorschau auf die nächste Form.
- Pausierbarkeit

Durch das Programmieren des Spiels lernte ich einiges, was mir später – insbesondere beim kommenden Programmierprojekt – sicher sehr helfen wird. Das Arbeiten mit Git und GitHub war sehr lernreich und ich realisierte, wie nützlich diese Tools sind. Zum einen, dass es immer online verfügbar ist, und zum anderen, dass alle Änderungen leicht widerrufen werden können.

Auch kann ich jetzt etwas besser einschätzen, wie lange ein solches Projekt etwa dauert.

Beim Grafischen wurde mir nochmals bewusst, dass das Gestalten einer Benutzeroberfläche ziemlich mühsam ist und immer mehr Zeit einberechnet werden muss als geplant.

Das Fertigstellen dieses Projekts tat auch sehr gut. Es motivierte mich zu sehen, dass es sehr gut möglich ist, ein ganzes Spiel in verhältnismässig kurzer Zeit von Grund auf zu erschaffen und fertigzustellen. Es gab mir auch nochmals Motivation für das Informatikstudium und für einen möglichen späteren Einstieg in die Game-Branche.

Alles in allem war es ein sehr gelungenes Projekt, durch das ich viel lernte und welches mich motivierte, am Informatikstudium dranzubleiben.

