

Persönliches Resumé

Lernfortschritt:

Bisher war Spieleprogrammierung ein sehr abstrakter Begriff für mich. Mit dem MMP1 habe ich zum ersten Mal ein Spiel programmiert und durfte die Nuancen dieses Prozesses kennenlernen. Erkennbar an meinem Projekt ist, dass dies für mich eine beachtliche Herausforderung darstellte.

Mir war bewusst, dass das vorstoßen in das Territorium der Spiele-Programmierung mit Schwierigkeiten einhergehen würde, trotzdem konnte ich dem MMP1, auch abseits der Programmierung, sehr viel abgewinnen.

Rückblickend auf die vergangenen Wochen zog ich den größten Lernerfolg aus dem Lesen verschiedener Forenposts. Der Input gleichgesinnter Programmierer half mir, meinen Problemen selbstständig zu bearbeiten und schlussendlich auf ein funktionales Ergebnis zu kommen. Gleichmaßen konnte ich mich somit mit den charakteristischen Merkmalen der Monogame Engine vertraut machen, und mit den grundlegenden Elementen der Spieleprogrammierung. Folglich erlaubte mir mein Projekt, das im Unterricht gelernte Wissen anzuwenden und zu festigen, nebenbei Monogame zu erlernen.

Überdies war es das erste Mal, dass ich mit einer größeren Menge Code hantieren musste, wodurch der Faktor Ordnung mitgespielt hat. Daraus konnte ich den Schluss ziehen: Je besser dokumentiert und organisiert der geschriebene Code ist, desto leichter ist er später zu navigieren.

Erkenntnisse:

Zugegebenermaßen habe ich den Aufwand, der die Umsetzung eines solchen Projekts umschließt, falsch eingeschätzt. In Zukunft muss von mir in Sachen Planung vorgearbeitet werden, um bei der Umsetzung eine gewisse Reibungslosigkeit zu garantieren, genug Zeit für die Bewältigung etwaiger auftretender Probleme vorhanden sein.

Im Projekt habe ich den Fehler gemacht, Mechaniken und Tools zu implementieren, ohne diese vorher mit genug Planung auszufassen. Schlussendlich musste ich diese dann entfernen, bzw. substituieren, was sehr viel Zeit und Nerven gekostet hat. Resultierend daraus aber etwas Positives: Die grundlegende Herangehensweise an so ein Projekt wäre nun grundverschieden, müsste ich es wiederholen.

Schlusswort:

Mit dem momentanen Stand meines Projektes bin ich nicht zufrieden. Wenngleich ich alle grundlegenden Mechaniken implementiert habe, blieben einige Spielelemente aufgrund bedürftiger Planung und Einteilung meiner Ressourcen auf der Strecke liegen. Zudem gefällt mir die visuelle Komponente nicht, die ich versucht habe mit einem Bloom-Filter zu kultivieren. Einige Menüelemente und Tutorials fehlen und der Highscore funktioniert nicht. Es besteht Verbesserungsbedarf meinerseits.