# Arbeitsaufteilung für Meilenstein 1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Projektteilnehmer | Aufgabe | Inhalt |
| Alex Gauggel | - Hauptklassen erstellen  - Steuerung des Protagonisten | - Klassen für Protagonist, Gegner, Geschoss, Boden erstellt.  - Die Steuerung des Protagonisten wurde erstellt, sodass er am Abgrund fällt und an Wänden stehenbleibt. |
| Alex Grunewald | Erstellen Münzen-Klasse | Klasse für sammelbare Objekte inklusive Methode zum Aufsammeln und Punktezähler erstellt. |
| André | - GitHub eingerichtet  - Code-Review durchgeführt | - Webordnerstruktur erstellt, in der der Sourcecode abgelegt wird, sodass jedes Teammitglied immer auf dem neuesten Stand ist.  - Ein Code-Review zur Optimierung des Sourcecode wurde durchgeführt. |
| Patrick | Erstellen der Sprung-Methode | Die Sprung-Methode des Protagonisten wurde erstellt. Dazu muss der Protagonist für eine bestimmte Zeit steigen und anschließend fallen und zusätzlich auf einer ggf. höheren Ebene stehenbleiben. |
| Trung | Erstellen der Zielflagge-Klasse | Die Klasse für die Zielflagge wurde erstellt. |