

Sprint-Dokumentation

1. Erste Implementierung der Benutzeroberfläche

- Ein erster Screen wurde in HTML eingefügt.
- Dieser Screen wurde anschließend mit CSS gestaltet.

2. Einführung von JavaScript und erster Seitenwechsel

- Eine JavaScript-Datei wurde erstellt.
- Der erste Seitenwechsel wurde implementiert.
- OnClick-Events für die Optionen wurden hinzugefügt.

3. Implementierung der Cutscene (Flashbacks)

- Die Cutscene wurde mit dem <video>-Tag eingefügt.
- Sie startet automatisch und läuft im Fullscreen-Modus.

4. Erweiterung der Cutscene mit Skip-Funktion

- Ein Skip-Button wurde hinzugefügt.
- Später wurde dieser auf eine Keyevent-Steuerung umgestellt ("Press E to skip").
- Eine eigene JavaScript-Datei für Keyevents wurde erstellt.

5. Erweiterung der Optionen

- Es wurde eine Lautstärkeregelung implementiert.

6. Entwicklung des In-Game-Menüs

- Das In-Game-Menü wurde erstellt.
- Die Funktionen „Continue“ und „Quit“ sind funktionsfähig.
- Der Options-Button ist implementiert, jedoch noch fehlerhaft und muss weiterbearbeitet werden.