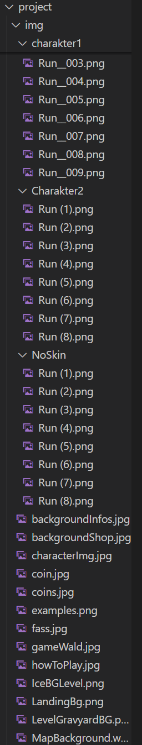
Dokumentation-Sommerprojekt Ungerhofer Julian

**Sprint 1:**

1. Sammeln der Fotos + Sprite Img der Charaktere.

(verschiedene Charaktere => verschiedene

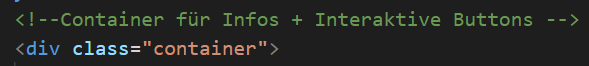
Sprite Fotos… )

1. Fonts (Importierte Schriftarten für verschiedene

Tags (h1, p, a, etc.)

1. Landing Page: Überschrift, Flexbox mit Daten

und Buttons, sowie Start Button (reflektierter

Button), Kommentare 

Ein Bild, das Text, Schrift, Screenshot, Reihe enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

Ziel bis Sprint 2:

Alle Seiten fertig zu haben, bis zum Spiel. (Design, Content, etc).

Sprint 2:

Ein Bild, das Text, Screenshot, Display, Software enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.Main.js: Laden der HowToPage, mit js auf der selben Html Seite + back btn.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Software, Schrift enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.HowToPage: Wird gepopt, hintergrund etwas verschwommen + dunkel => Box scheint hervor. Ein Bild, das Text, Screenshot, Software enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.Html-Box (inhalt als liste ausgeben):

Sprint 2

Ziel war es ein Grundgerüst für alle Seiten zu erstellen. Dadurch das ich mehr als die hälfte Krankheitsbediengt und Schulveranstaltungsbedingt, gefehlt habe, werde ich alle fehlende Objekte in den Ferien fertigstellen (Shop Design und Map Design).

Erledigt:

CharakterPage: Einige Inputs + Value abspeicherung im JS File, Fehlermeldung bei Falschen Inputs.

MapPage: Header-Bar (Font Styling onclick event)

Wird erledigt:

Final Map Page (Design), Shop (Design) and Charakter Page ( Copy from the Charakter Page from the start).

Ziele bis Sprint 3:

Komplettes Gerüst (fertigstellung Sprint 2), Funktionalität des Glücksrades und Shop. (Shop ist ein haufen Arbeit) (Danach muss das Spiel gemacht werden).

Sprint 3:

Gerüst fertig:

1. Shop (Glücksrad noch nicht funktionsfähig, dreht sich irgendwie nicht, wird gefixxt in den kommenden Tagen), kaufen, hinzufügen, etc. alles möglich. Box slidet falls ungültige Anzahl an Coins bei kauf.
2. CharakterPage fertiggestellt (Skin wird nun hinzugefügt, münzen werden abgezogen)
3. Level 1 Fertiggestellt ( Sammelspiel, Sammeln von Münzen (werden am Ende hinzugefügt zum Konto), Holz (Sammel 15 und Spiel ist beendet), Müll darf nicht gesammelt werden, falls 3 mal Müll gesammelt wurde, wird das Spiel beendet und muss neu gestarten werden. Basis auf gesammlete Items, Münzen, Leben und Zeit wird eine Erfahrung zusammengestellt. Hierbei müssen die Bilder noch transparent machen sowie der Basket (Der Korb der die Münzen einsammelt)
4. Wenn Level erfolgreich abgeschlossen wurde, wird nächstes Levle freigeschalten (Klickable) und das andere erfolgreiche Level, wird Grün hinterlegt, da es erfolgreich Abgeschlossen wurde. XP (Erfahrung) wird automatisch hinzugefügt.

Game: Liabrary button mit Animation. Animation bei Gambling Mashine. Gambling Mashine kann bein Erfolg des Levels 5 mal ausgelöst werden, bei Sieg, wird die Anzahl an gewonnen Münzen zum Localstorage hinzugefügt und anschließend auf der Oberfläche aktualisiert.

Ziel bis Sprint 4 (1 Woche Sprint): Level 2 Fertig, Sprite Img schneller machen sowie 1 Bild geht nicht bzw. wird gescippt.

Ziel bis Sprint 5: Alle Levels fertig haben.

Ziel bis Sprint 6 (Finalsprint): Alle Bugs fixxen, alle kleinigkeiten ausbessern.

**Sprint 4-5:**

asdIn der Powerpoint:

Level Fertigstellung 1-5, Bug Fixxes, Sounddesign