

Sprint Dokumentation DEV-Sprint #2

Meine Ziele bei diesem DEV-Sprint waren:

- Map Generierung sowie Charakter Generierung fertigstellen, auch basierend auf User Auswahl (Charakter – Orc / Human, Map – Winter / Forest / Swamp).
- Charakter „funktionsfähig“ machen (Gehen per WASD ODER Mausklick).
- Sterbefunktion einbauen (Wenn man ins Wasser fällt)
- Namensanzeige vom Spieler sowie Ressourcenanzahl
- Settings fertig definieren (Volume usw. – Bei der Startseite)
- (Falls noch Zeit –)Sounddesign fertigstellen bzw anfangen.
- Falls noch Zeit – Gebäude bauen Funktion definieren/Anfangen)

Meine Fortschritte in diesem Sprint:

- Map Generierung fertiggestellt (Funktionalität);
- 2 / 3 Maps fertig gepixelt
- Charakter funktionsfähig gemacht (Gehen per WASD/Mausklick – Auswahl Startseite)
- Wasser-Sterbefunktion definiert (Alert)
- Namens & Ressourcenanzeige eingebaut
- Basic Sounddesign angefangen, Startseite sowie alle Unterseiten bis auf GameSeite fertig!
- Abbaufunktion von Bäumen eingebaut (Interaktiv, per G oder Klick!)
- Sounddesign Library eingebunden.

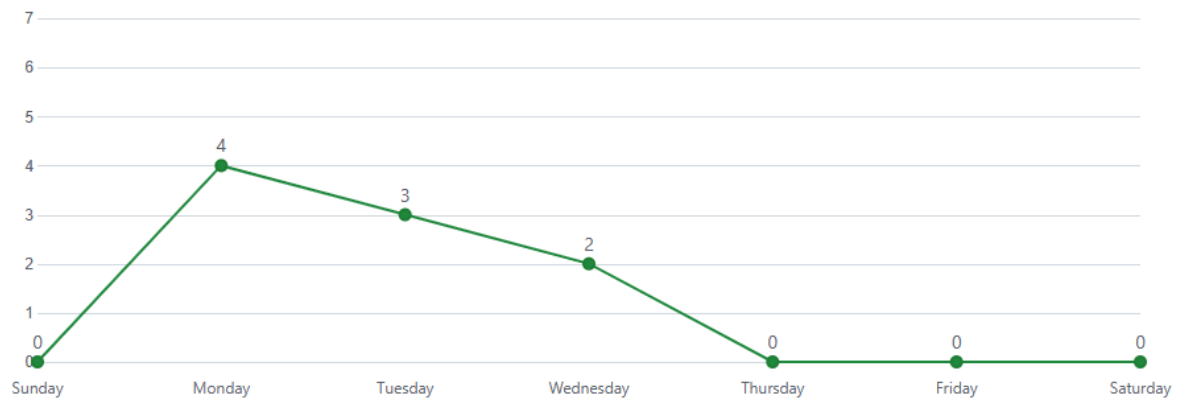
Meine Ziele für den nächsten Sprint wären:

- Letzte Map fertigpixeln
- Brücken bei allen Maps einbauen (Abhängig von Baufunktion)
- Charakter Bilder/Sprites einfügen.
- Game Over Bildschirm einbauen.
- Basic Baufunktion einbauen, Starter Goldmine einbauen.

Screenshots der GitHub Statistiken:

Commits:

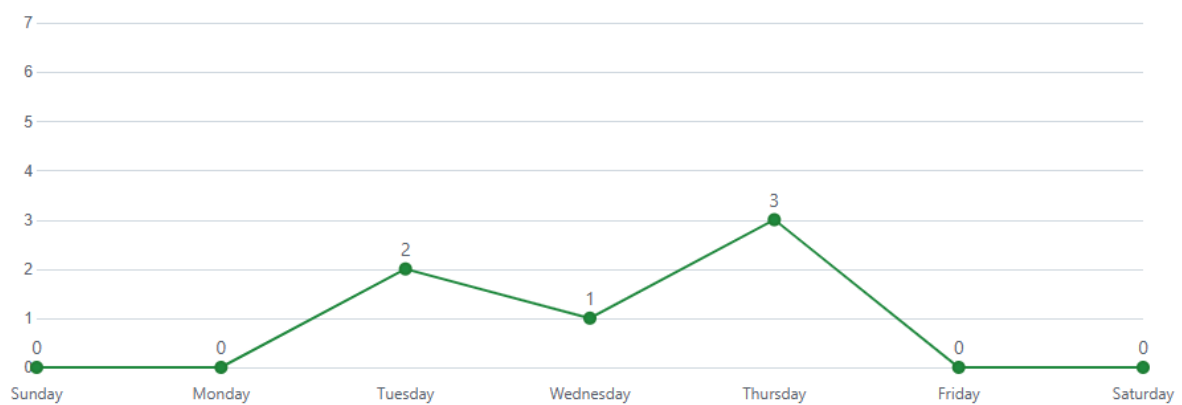
Erste Woche dieses Sprints: (Der Sprint begann am Donnerstag)



Letzte Woche: (Ganze Woche)

Kein Bild da keine Commits – Ferien :D

Diese Woche: (Sprint geht bis Freitag 8:00 Uhr)



Code Frequency:

