

Protokoll Medientechnik 2BHITM

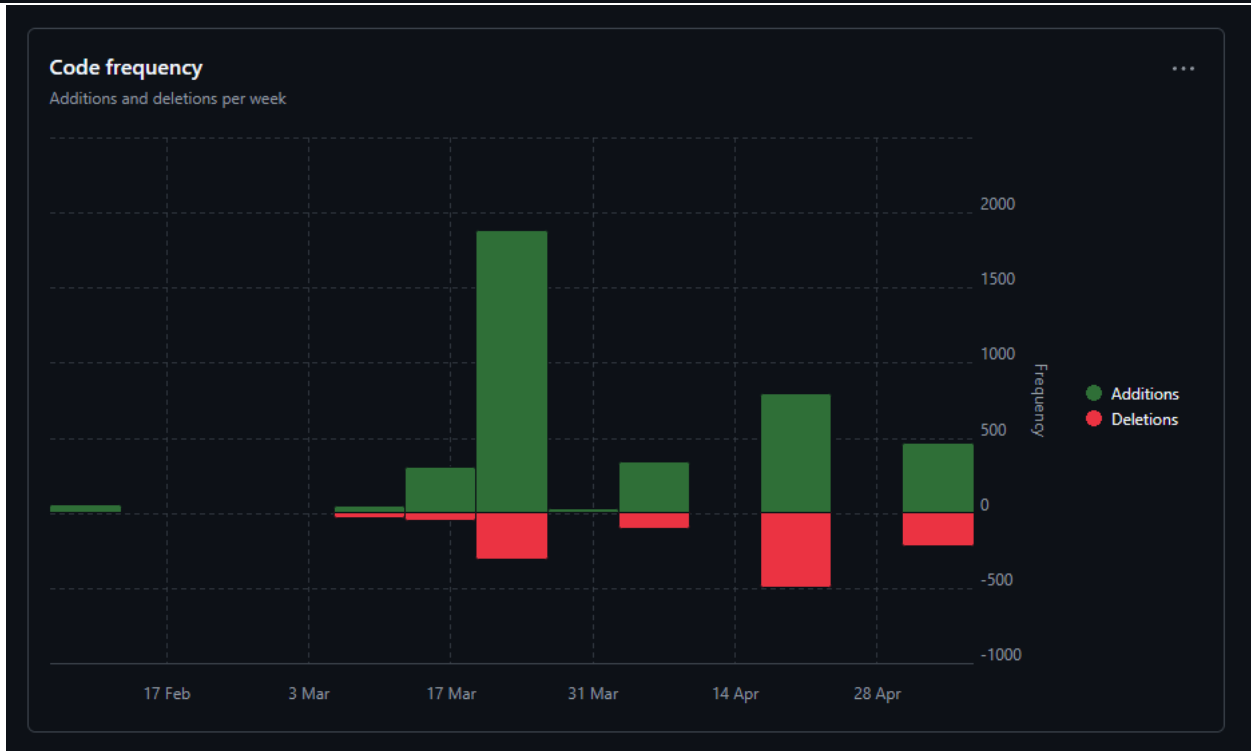
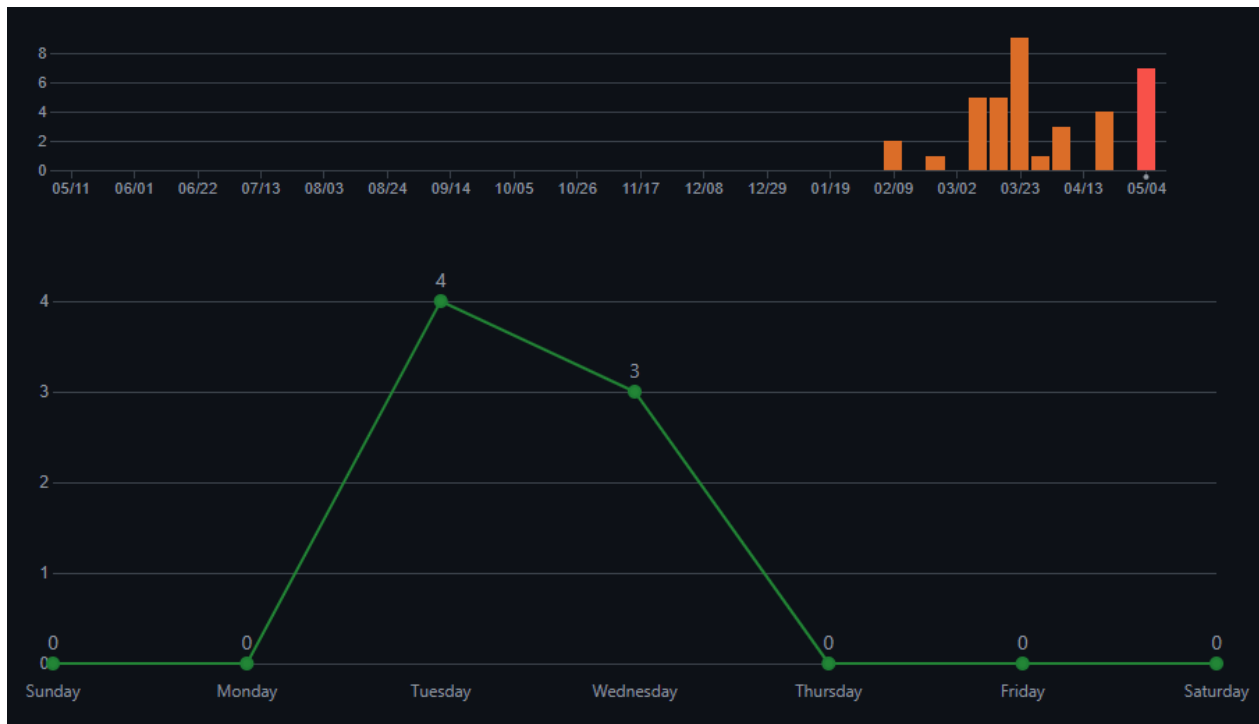
Lukas Graski



Fortschritt

Ein Spieler sprite sowie eine Cointextur, eine Bodentextur und eine Textur für die fallenden Objekte wurde hinzugefügt. Der Spieler hat eine idle, run und jump Animation. Die idle Animation wechselt zufällig alle 5-15 Sekunden. Coins spawnen auf den neu generierten Plattformen und bewegen sich mit dem Boden mit. Der SEW-Test spawnnt nur sobald sich der Boden bewegt, im zweiten Drittel der Spielfläche. Die spawn Chance wird alle 250 Score mehr. Sobald der Spieler einen Test berührt, bricht das Spiel ab.

Commits und Code frequency





Ziele für den nächsten Sprint

- Shop Fenster
- Verwendung für coins