

# Card Clash

3. Sprint-Doku

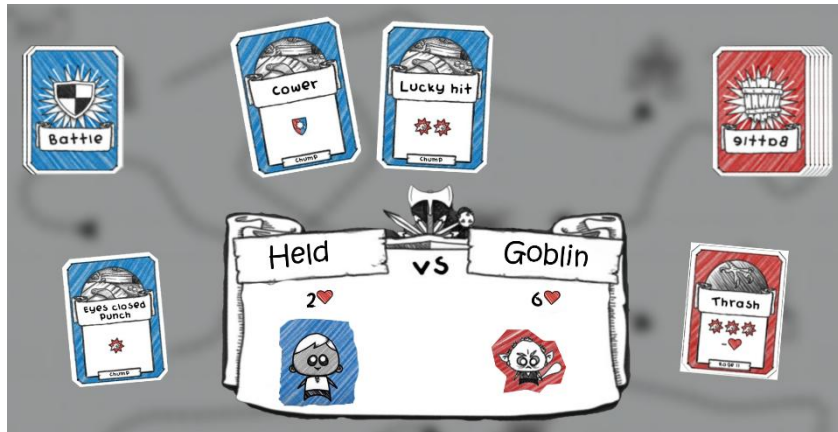


Roland  
Bauer

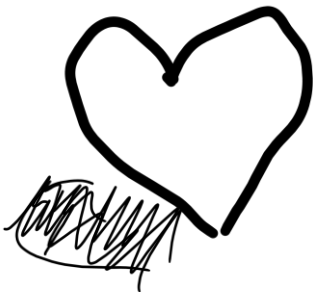


# Meine Zielerfolge

Das grundlegende Spielprinzip ist erfolgreich umgesetzt. Beide Seiten können Karten ziehen, und im anschließenden Kampf werden die Lebenspunkte korrekt berechnet und angezeigt. Der zentrale Mechanismus steht.



Dabei habe ich eine Konfiguration erstellt, in der jeweils eine Kopie von Spieler und Gegner erzeugt wird. Diese Instanzen treten im eigentlichen Kampf gegeneinander an, während die Originaldaten unverändert bleiben.

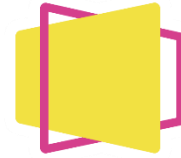


Auch das GUI wurde ansprechend gestaltet und mit Animationen versehen. Dadurch wird der Ablauf für den Nutzer jederzeit nachvollziehbar – ob gerade gekämpft wird, der Gegner eine Karte zieht oder andere Aktionen stattfinden.



# Fortschritte

Neben dem grundlegenden Spielmechanismus wurde auch eine Library eingebunden: *reveal.js*.



Diese nutze ich, um dem Nutzer in Form einer Präsentation die Spielprinzipien und möglichen Aktionen zu erklären. So erhält der Benutzer eine verständliche Einführung direkt im Spiel.

Zusätzlich habe ich einen Button am Startbildschirm eingebaut, mit dem das Tutorial übersprungen werden kann. So können erfahrene Nutzer direkt ins Spiel einsteigen, ohne die Einführung erneut durchgehen zu müssen.



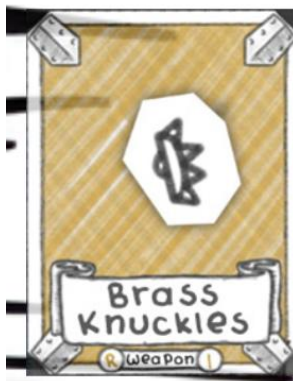
# Meine Ziele

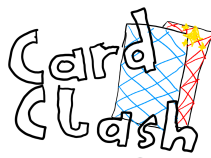
Mein nächstes Ziel ist es, mehrere Gegner mit unterschiedlichen Eigenschaften zu erstellen.



Außerdem möchte ich das Spiel weiter verfeinern, um den Spielspaß zu erhöhen und ein noch besseres Nutzererlebnis zu schaffen.

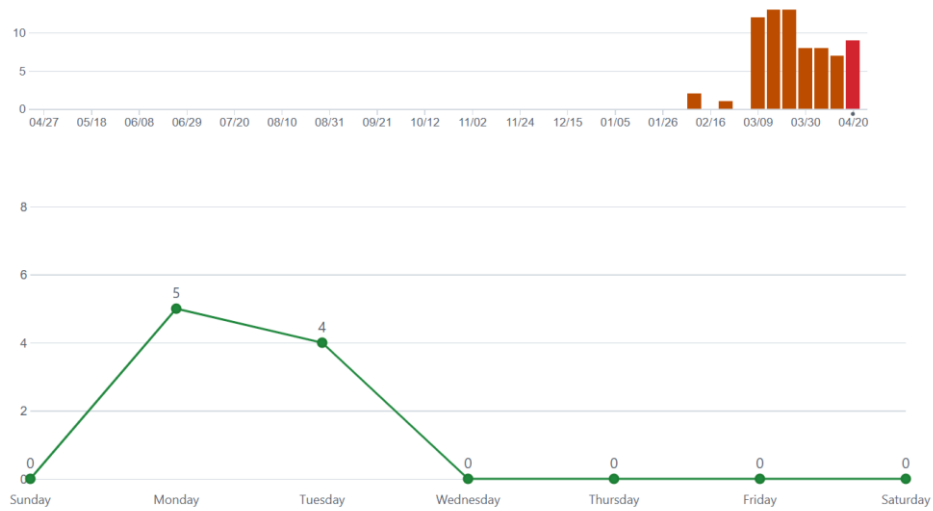
Außerdem plane ich, das Kartensystem zu erweitern, sodass der Spieler eine größere Auswahl an Karten besitzen und verwenden kann.





# Github-Insights

## Commits



## Code frequency



Der hohe Balke kommt von der Library