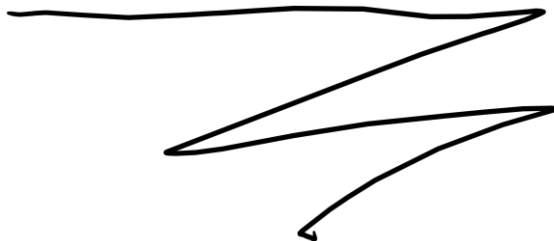


# Card Clash

4 Sprint-Doku



Roland  
Bauer



# Meine Zielerfolge



Alle geplanten Ziele wurden erfolgreich umgesetzt – und teilweise sogar erweitert.

Ein Beispiel dafür ist die Einführung mehrerer Gegner mit unterschiedlichen Lebenspunkten und eigenen Kartensets. Dadurch bietet das Spiel deutlich mehr Abwechslung und Unterhaltung, anstatt immer denselben Ablauf zu wiederholen.



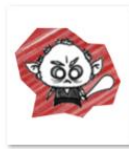
bandito.png



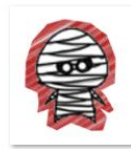
bird.png



embro.png



goblin.png



mummy.png

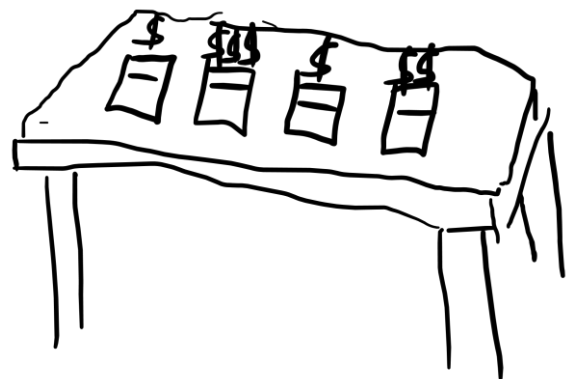


player.png



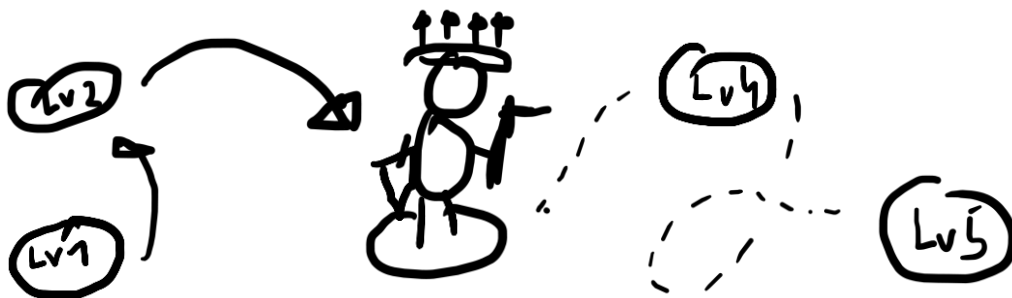
werecrab.png

Außerdem wurde der Kartenshop ausgebaut: Statt nur fünf Karten stehen dem Spieler nun rund 15 verschiedene Karten zur Verfügung, was das Spiel strategischer und vielseitiger macht.



# Fortschritte

Das Auf- und Abstiegssystem ist bereits implementiert. Je nachdem, wie der Spieler einen Kampf abschließt, steigt er ein Level auf oder fällt zurück.



Zusätzlich wird auch das Spielverhalten belohnt oder bestraft: Der Spieler erhält Gold bei guten Leistungen oder verliert es bei schwachen Kämpfen.



Um dem Spiel mehr Leben zu verleihen und eine angenehmere Atmosphäre zu schaffen, habe ich verschiedene Sounds eingebaut. Aktionen wie Klicken, Kartenziehen oder das Auswählen von Optionen sind jetzt mit passenden Geräuschen unterlegt.

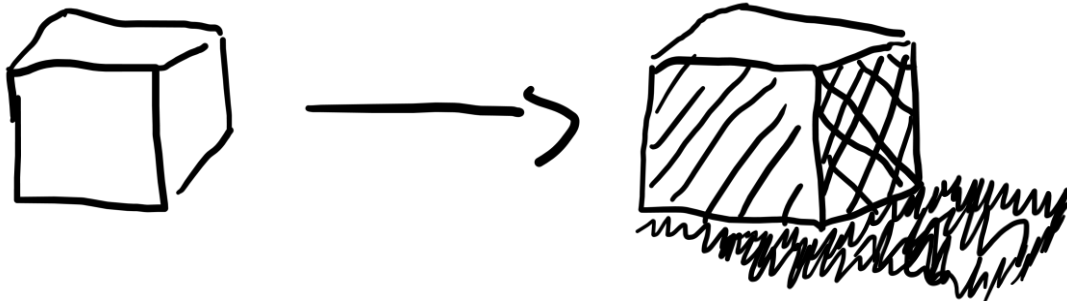
Außerdem sorgt wechselnde Hintergrundmusik dafür, dass die Webseite lebendiger und weniger monoton wirkt.

# Meine Ziele

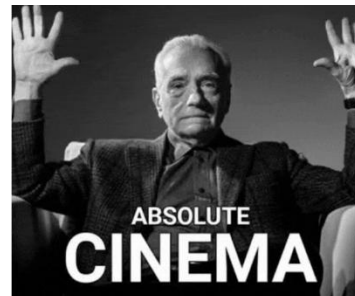
Die meisten geplanten Funktionen sind erfolgreich umgesetzt, und das Spiel ist nahezu fertiggestellt. Spielmechanik, Levelsystem, Kartenshop, Gegner-Vielfalt sowie Sound- und GUI-Elemente funktionieren wie gewünscht.

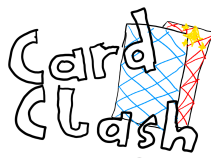


Aktuell liegt der Fokus auf der Optimierung: Fehlerbehebung, kleinere Verbesserungen und Feinschliff. Ziel ist es, das Spiel weiter zu stabilisieren und das Nutzererlebnis noch angenehmer zu gestalten.



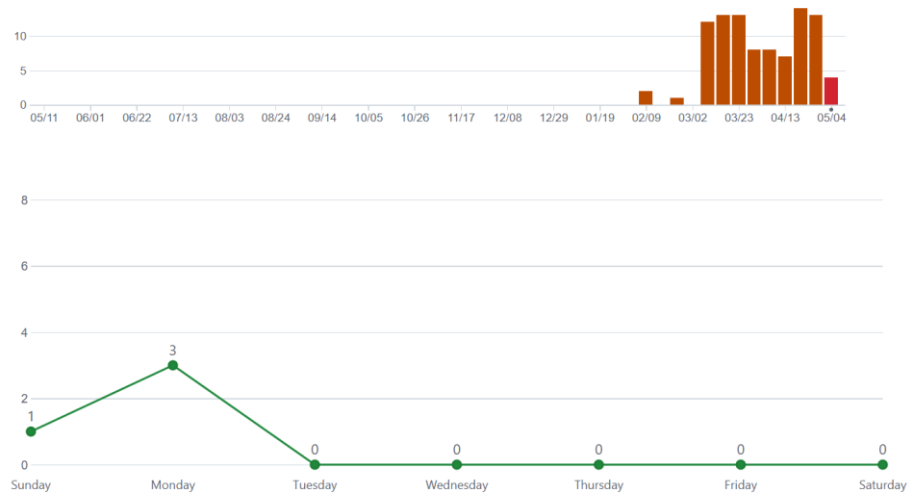
Als letzte Ergänzung plane ich, nach dem Durchspielen des Spiels einen Abspann einzufügen – ähnlich wie bei Filmen.



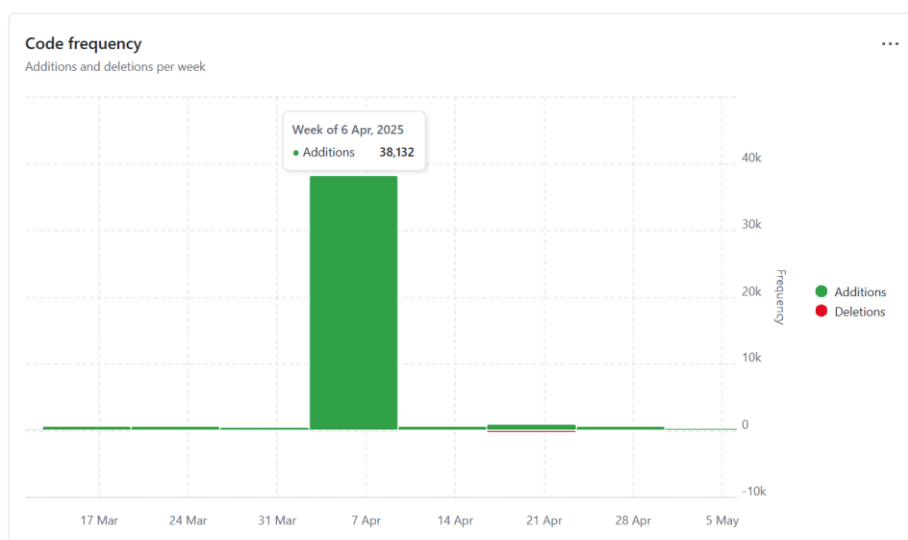


# Github-Insights

## Commits



## Code frequency



Der hohe Balke kommt von der Library