

Card Clash

2. Sprint-Doku



Roland
Bauer



Meine Zielerfolge

Mein Ziel für diesen Sprint war es, den Shop fertigzustellen. Dieses Ziel konnte ich erfolgreich umsetzen.



Die im Shop verfügbaren Karten werden dynamisch generiert. Sobald eine Karte ausgewählt wird, hebt sie sich visuell von den übrigen ab, um klar erkennbar zu machen, welche Karte aktuell betrachtet wird.

Beim Wechseln zwischen den Karten gibt es eine kleine Animation, um den Übergang flüssiger wirken zu lassen.



Wenn man auf das Verkaufsschild klickt, sieht man alle wichtigen Infos: Oben links steht die Kategorie, oben in der Mitte der Preis, darunter die Karten, die man beim Kauf bekommt, und ganz unten ist der Kaufen-Button.

Je nachdem, ob man genug Geld hat oder nicht, wird eine passende Animation abgespielt.

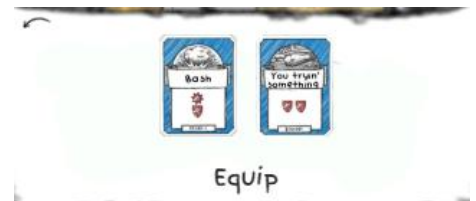


Card Clash Fortschritte

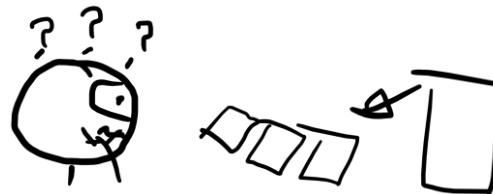
Wie schon vorher erwähnt, wurde die Shop-Seite fertiggestellt. Auch ein Großteil der Equipment-Unterseite ist bereits umgesetzt.



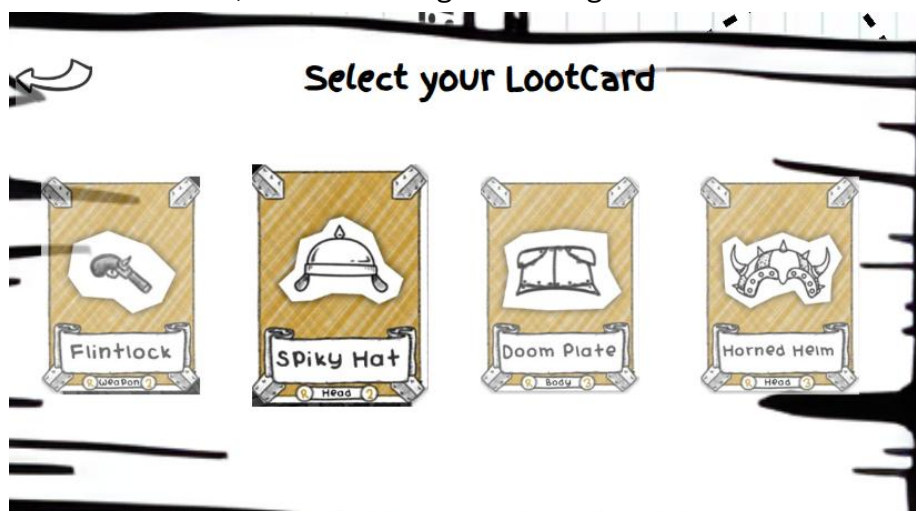
In den verschiedenen Kategorien kann man seine Loot-Karten auswählen. In jedem Bereich hat man die Möglichkeit, Karten auszurüsten oder wieder abzulegen.



Bevor man eine Karte ausrüstet oder entfernt, werden ihre Eigenschaften bzw. Inhalte angezeigt.



Genau wie im Shop wird auch hier das aktuell ausgewählte Objekt hervorgehoben, damit man direkt erkennt, welche Karte gerade ausgewählt ist.

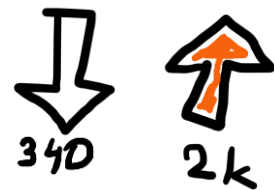


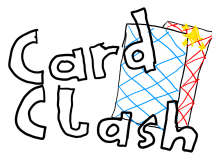
Nächste Ziele



Als nächstes Ziel möchte ich mir vornehmen, die Equipment-Unterseite vollständig fertigzustellen. Dabei soll auch die Möglichkeit eingebaut werden, dass man sich einen eigenen Spielernamen vergeben kann, um das Spielerlebnis etwas persönlicher zu gestalten.

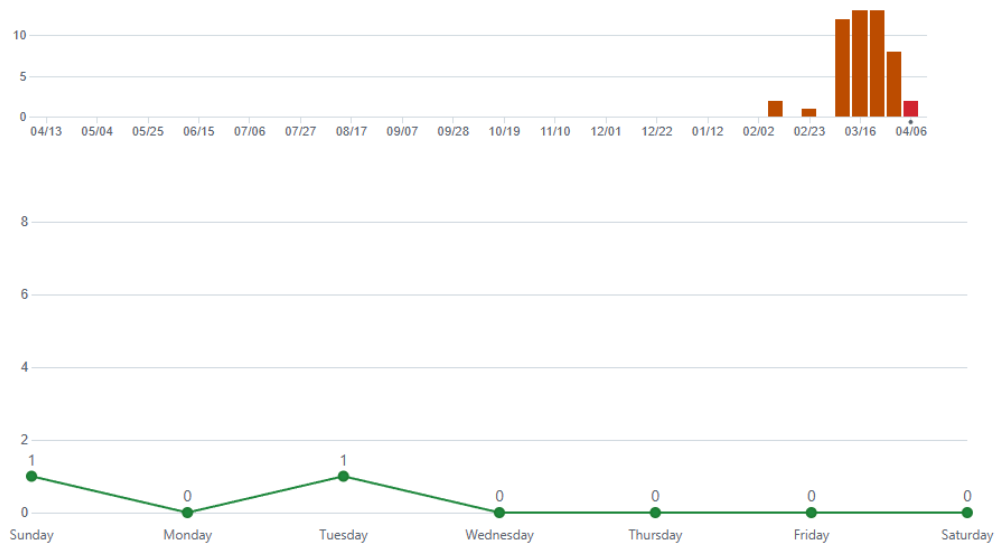
Statt dem ursprünglich geplanten Levelsystem möchte ich mich in diesem Sprint stärker auf die grundlegenden Spielmechaniken konzentrieren. Das bedeutet, ich werde daran arbeiten, erste Funktionen für den Spielmodus umzusetzen – zum Beispiel, wie die Karten im Spiel verwendet werden oder wie Spielzüge ablaufen sollen.





Github - Insights

Commits



Code frequency

