

Projektrückmeldung zu Sprint bis 10.04.2025

Erreichte Meilensteine in diesem Sprint:

In diesem Sprint konnte ich wichtige Fortschritte bei der Weiterentwicklung und funktionalen Erweiterung meiner Website erzielen. Die wichtigsten Erfolge umfassen:

1. Optimierung der Tutorial-Box:

- Die Tutorial-Popup-Box wurde vollständig überarbeitet und mit einem neuen Design versehen.
- Die Öffnung der Box erfolgt weiterhin über einen JavaScript-Event-Listener, wobei das neue Styling für eine verbesserte Nutzerführung sorgt.
- Zusätzlich wurde die Scrollbar der Seite mithilfe von Webkit visuell angepasst, um ein stimmigeres Gesamtbild zu schaffen.

2. Verbesserung der Informationsseiten für Einheiten:

- Die Informationsseiten zu den verschiedenen Einheiten wurden komplett neu gestaltet.
- Durch überarbeitetes Layout, strukturierte Inhalte und visuelle Verbesserungen konnte die Lesbarkeit und Benutzerführung deutlich optimiert werden.

3. Entwicklung der Spielauswahl-/Konfigurationsseite:

- Es wurde eine vollständige Seite zur Spielkonfiguration entwickelt – im One-Pager-Format.
- Die Seite ist optisch ansprechend gestaltet und erlaubt die Eingabe von Spielernamen.
- Die eingegebenen Namen werden aktuell in globalen JavaScript-Variablen gespeichert.
- Die Steuerung erfolgt über JavaScript-Event-Listener, was eine dynamische und reibungslose Benutzerinteraktion ermöglicht.

Ziele für den nächsten Schritt:

Um das Projekt weiter voranzutreiben, habe ich mir folgende Aufgabe für den kommenden Sprint gesetzt:

1. Generierung einer Seite mit Spielfeld und Truppen-Inventarleiste:

- Es soll eine neue Seite entwickelt werden, auf der das Spielfeld dargestellt wird.
- Am unteren Rand wird eine Truppeninventarleiste integriert, über die die verfügbaren Einheiten angezeigt und ggf. ausgewählt werden können.

○ Das Design soll sich optisch harmonisch in den bisherigen Stil der Website einfügen und eine intuitive Bedienung ermöglichen.

Mit dieser Zielsetzung fokussiert sich der nächste Sprint auf den Übergang von der Spielvorbereitung zur eigentlichen Spielumgebung. Die bisherigen Fortschritte bilden eine solide Grundlage, um nun den Kern der Anwendung – das Spielfeld – zu realisieren.

