

Sprint-Doku | 08.05.2025

Meine Ziele für diesen Sprint waren:

- Das Spiel anfangen (Spielermechanik, Gegnermechanik, map(s), etc)
- Library fertig machen

Diese Neuerungen habe ich implementiert:

- Benutzer wird am Anfang nach Input gefragt (für audio)
- Das Spiel selber wurde angefangen
- Levelanzeige (z. B. Night 1) am Anfang des Levels eingefügt
- Alarm-Funktion eingefügt (kann über Konsole ausgeführt werden mit „GAME.alarmActive = true“ und „toggleAlarm()“)
- Jumpscare-Funktion eingefügt (Kann über Konsole ausgeführt werden mit „jumpscare(Num)“. Für „Num“ kann 0, 1 oder 2 eingegeben werden)

Library konnte ich leider immernoch nicht fertig machen, da ich damit Probleme hatte. Ich werde es noch einmal für den nächsten Sprint versuchen.

Das sind meine Ziele für den nächsten Sprint:

- Spiel fertig machen (Levels, Gegner, usw.)
- Library fertig machen (falls möglich)

GitHub-Statistiken:

