

# Medt – Sommerprojekt

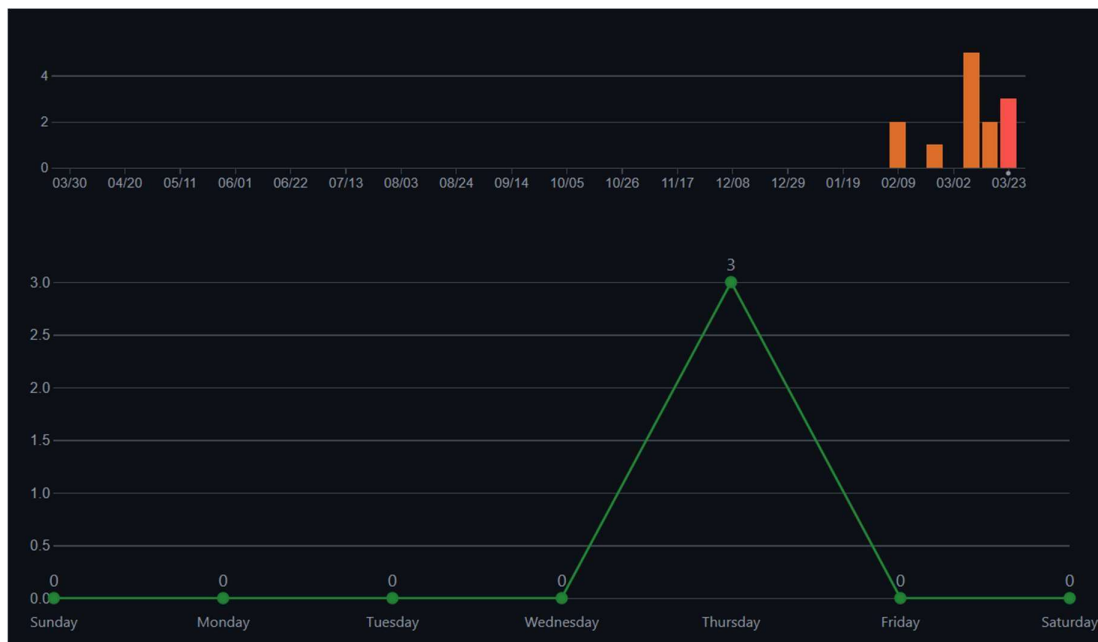
## Dev-Sprint 1:

Startscreens implementiert: funktionaler Soundbutton, Infobutton (Funktioniert noch nicht, ich werde ein Infobox PopUp einfügen), Playbutton, Animations, Transitions

## Ziele für Sprint 2:

Infobox und allgemein den Startscreen fertigstellen, Game Layout aufbauen, Clickfunktion implementieren

## Commits:



## Code-frequency:



## Dev-Sprint 2:

Alle Ziele erfüllt. Infobox fertiggestellt und allgemein mit Startscreen fertig (im letzten Sprint implementiere ich eine Prestige Funktion), Game Layout aufgebaut, Clickfunktion implementiert.

## Ziele für Sprint 3:

Alle verschiedenen Chef-Upgrades und Sushis implementieren, Game sollte schon funktionieren, Library einbauen.

Commits:



Code-frequency:



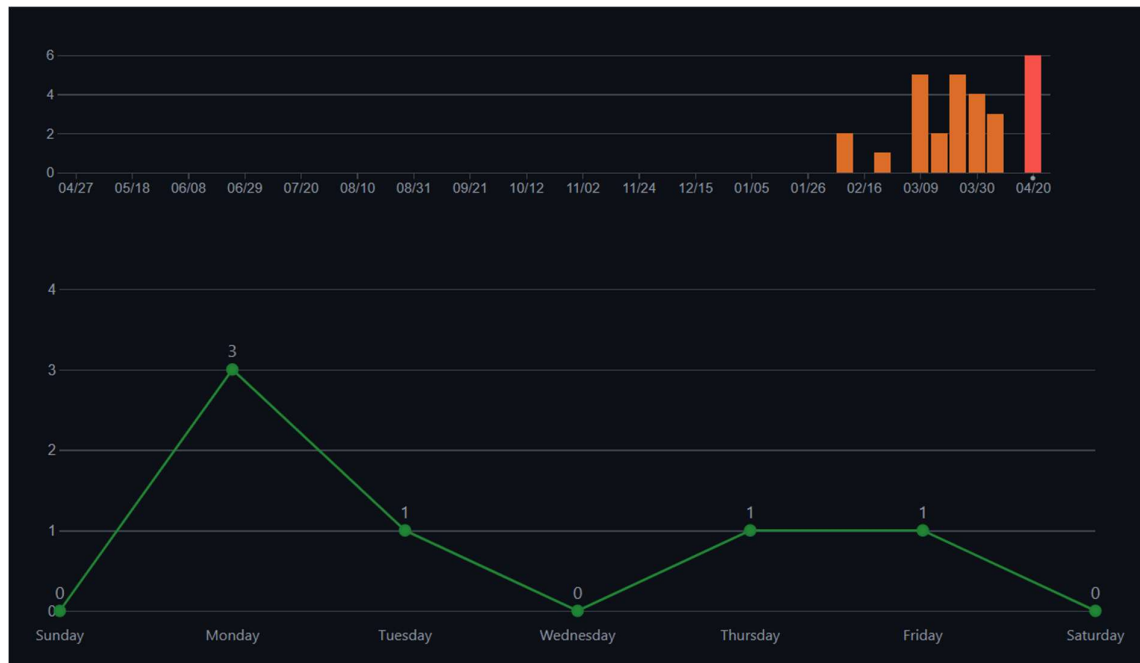
## Dev-Sprint 3:

Alle Ziele erfüllt. Game funktioniert, Chef Upgrades und Sushi-Sorten implementiert, Localstorage implementiert, Library implementiert

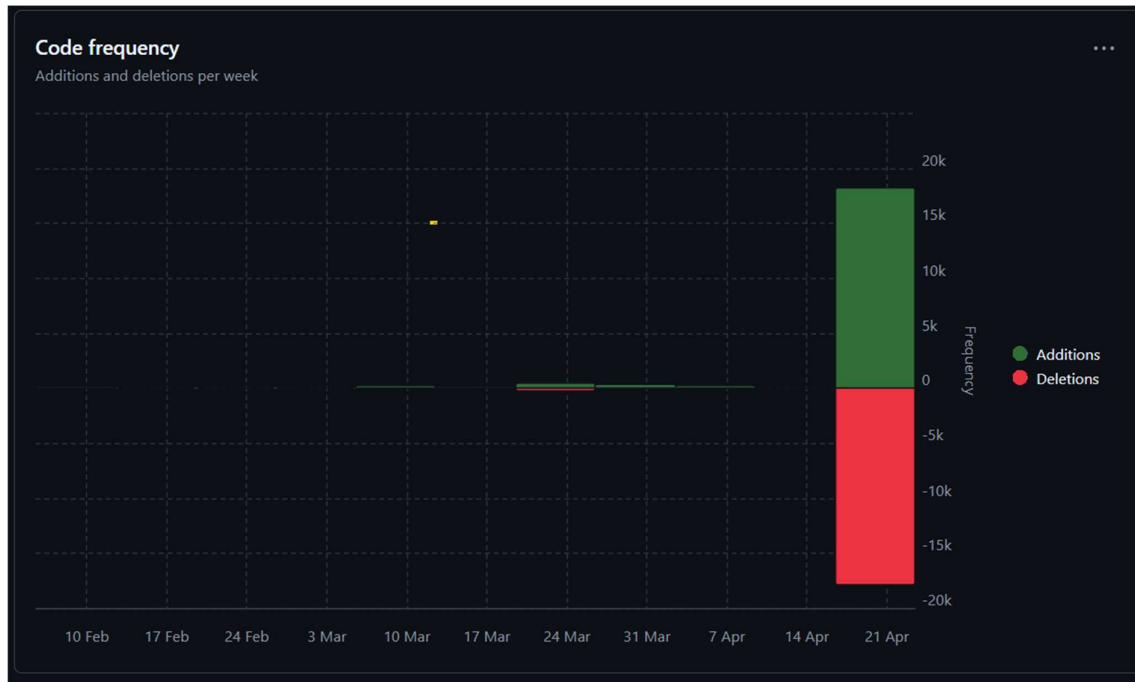
## Ziele für Sprint 4:

Visuell anzeigen welches Level die Chefs sind, Prestige System, evtl. mehr Sushi oder Chefs mit neuen Fähigkeiten bzw. Konzepten, Clicksound, evtl. einen anderen Mauszeiger, vielleicht einen Cosmetic-Shop, Preise und Multiplikatoren fair anpassen,

## Commits:



**Code-frequency:** (Habe die Library heruntergeladen und danach erst per link eingefügt, deshalb diese hohen Code-frequency-Werte)



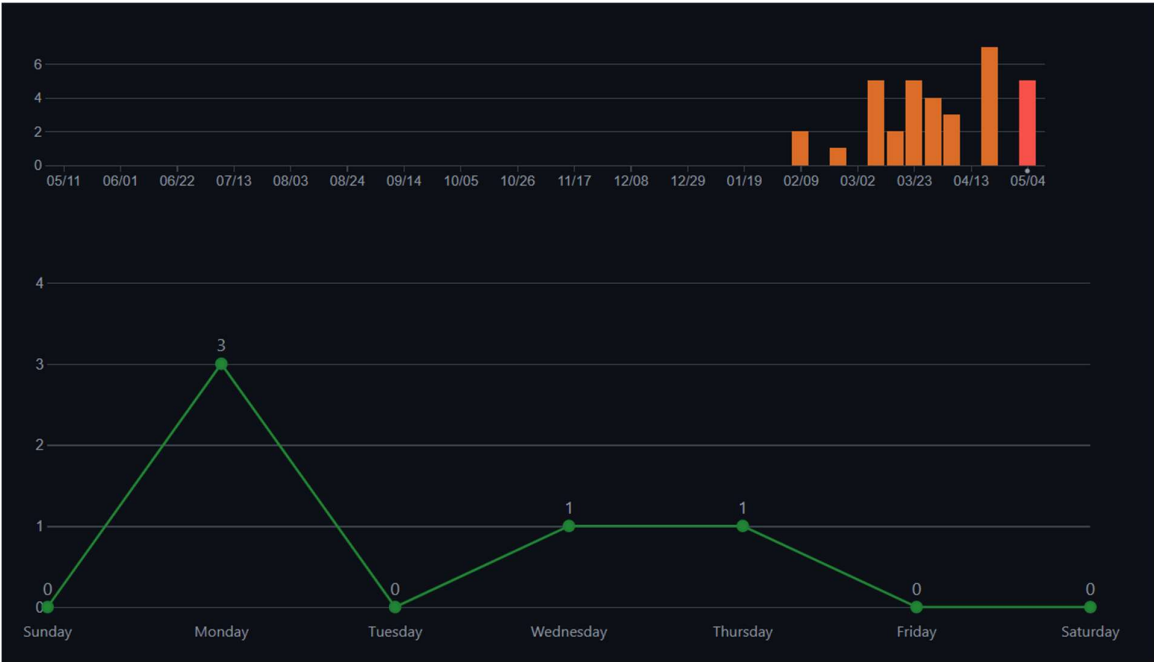
## Dev-Sprint 4:

Etwas von meinen Zielen abgewichen, habe keine Visuelle Levelanzeige, Prestige System, mehr Chefs und Clicksound. Dafür Alerts auf CSS Anzeigen gewechselt, Buttons sind grau bis man sich das Upgrade Leisten kann, Tooltips beim Hovern über die Upgrade Buttons, Bug mit den SushiPerClick nach dem reloaden gefixt.

## Ziele für Sprint 5:

Visuell anzeigen welches Level die Chefs sind, Prestige System, Clicksound, CSS-Anpassungen, allgemeine Finalisierung

Commits:



Code-frequency:

