Wir sind nach der Konzeptphase mit einer linearen Planung in die Umsetzungsphase gestartet. Als erstes haben wir die Grundstruktur unserer Klassen und Objekte für alle Simulationen programmiert, sodass wir etwas haben worauf wir aufbauen konnten. Dies haben wir anhand vieler einzelner Tests (Test Videos, Bilder und klickbare Objekte) ausprobiert. Als wir uns sicher waren, dass alles wie geplant eingebunden werden kann, sind wir in unseren Prototypen gestartet. Hier haben wir zunächst den Startscreen, die Map und die Unter Simulation Händewaschen parallel begonnen. Da wir tägliche Team Meetings geplant haben, konnten wir uns gegenseitig gut helfen und unsere Stärken gleichmäßig nutzen. Wir sind Level für Level vorgegangen, was uns viel Übersicht gegeben hat. So sind wir nie im Chaos versunken, da wir wussten was im nächsten Sprint ansteht. Zwar lief nicht alles immer nach Zeitplan, aber die Struktur hat uns geholfen den Überblick zu wahren. Nachdem wir Händewaschen abgeschlossen haben wollten wir Flappy Mask beginnen. Jedoch waren wir uns unsicher, ob wir sowohl Flappy Mask als auch People Bouncy in der restlichen Zeit schaffen. Daher haben wir uns mit dem Coding Dozenten beraten und sind zu dem Schluss gekommen, dass wir mit People Bouncy mehr lernen können als mit Flappy Mask - selbst wenn es nicht fertig wird. Außerdem fanden wir, dass People Bouncy viel mehr den Kern unserer gesamten Simulation vermittelt, als es Flappy Mask könnte.

Hier haben wir zuerst wieder die Grundstruktur programmiert, damit wir alle Level nur noch zusammenbauen müssen. Gleichzeitig neben People Bouncy haben wir den Trailer (erst Animatic, danach die tatsächliche Trailer Animation) bearbeitet. Nun sind wir am Ende der Umsetzungsphase und haben sowohl den Startscreen, Händewaschen, die Karte, People Bouncy und das Ende technisch in einem Prototypen umgesetzt. In diesem ganzen Prozess haben wir stets zwischen den Aufgaben rotiert, damit jeder an allen möglichen Stellen seinen Horizont erweitern konnte. Auch wenn nicht alles immer glatt lief, haben wir doch unglaublich viel voneinander gelernt und können stolz auf unseren (wenn auch nicht ganz fertigen) Prototypen sein.