Dokumentation

Viele Schritte haben viel Zeit in anspruch genommen um diese zu lernen. Wegen dem Stress von anderen Modulen und den kommenden Prüfungen wurde auch nur sporadisch daran gearbeitet.

Als erstes haben wir versucht das ganze Framework in Game-Files zu unterteilen. Eine Game Klasse, welche die Window size und height übergeben bekommt. Diese Klasse soll aufgerufen werden und alles Spiel relevante enthalten. Eine Funktion Game: :Init, welche den Renderer startet Texturen lädt und auch die Objekte im Spiel. Eine Game: :State Funktion die immer wieder checkt ob das Spiel im Menü ist, man verloren hat oder aktiv im Spiel ist. Eine Game: : Inputprocessor der später gedroppt wurde, da man nur einen Knopf drücken muss. Zu dem noch header und code dateien für Gameobjekte, welche die attribute der Gameobjekte beinhalten (position, größe, Geschwindigkeit, Farbe/ Texture Daten). Und die Berechnung der Hitbox für eine Kollisionsüberprüfung.

Dies wurde dann später alles gedroppt, da es nicht wirklich funktioniert hat und es zu schwierig war das wissen anzueignen alles selber aufzubauen in der kurzen Zeit.

Darauf hin gab es ansätze die Frameworks aus der Übung zu übernehmen. Es war uns persönlich schwer das gesamte Framework bis ins detail zu verstehen, deswegen nur Experimente mit Blatt 4 und Blatt 6 über das laden von Objekten und die Translation über den Raum. Zu dem Bewegung des Playercharacter mit der einer Translation mittels der uTime Funktion in eine Richtung. Probleme bei dem erstellen eines Boden wo die Objekte nicht durch klippen.