

### Was lief gut?

Folgen der Tutorials	
Datenausstausch	
Arbeitsaufteilung	
Vorarbeit	
Online-Hilfestellung	
Problemlösung	

### Verwendete Hilfe

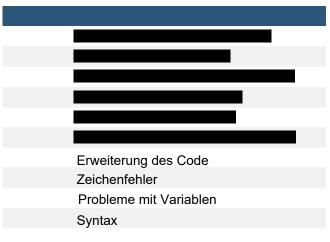
NAME	NUTZUNG
Youtube:	Tutorials als Vorbild für Nutzung
("Rapid Vectors")	
https://www.youtube.com/watch/ v=fkH2lbYjDRQ&list=PLWTXKd	? BN8RZdvd3bbCC4mg2kHo3NNnBz7
Forumeinträge	Debugging u. Lösungsansätze
Mitschüler	Ratschläge u. zweites Paar Augen
	bei Problemen
Itch.io	Bibliothek an Gratis Spiel-Assets

## Verbesserungsmöglichkeiten

Zeiteinteilung in den Stunden
Kommunikation
Gegenseitiges Helfen

# **REFLEKTION**

### Was lief schlecht?



### Warum diese Programme?

NAME	GRUND
Github	Austausch von Daten
Godot	-Verwendung an den Schulrechnern möglich
	-Online Tutorials u. Hilfestellungen verfügbar
	-Einfacher Umgang mit dem Programm
	-Möglichkeit der Kooperation mit
	Mitschülern

## Ursprüngliche Idee

Klassischer Metroidvania Platformer Inspiriert von Castlevania und Ninja Gaiden Quelltext:

```
55 v func player_jump(delta):

56 v i if Input.is_action_just_pressed("jump") and is_on_floor():

57 vi velocity.y = JUMP

58 vi velocity.y = Jump

59 vi print("Test")

60 vi velocity.y = Jump(delta):

61 v func player_double_jump(delta):

62 v i if Input.is_action_just_pressed("jump") and !is_on_floor() and current_state == State.falling:

63 velocity.y = DOUBLE_JUMP

64 vi velocity.y = DOUBLE_JUMP

65 vi if !is_on_floor():

67 vi var direction = Input.get_axis("move_left", "move_right")

68 vi vi if direction:

69 vi velocity.x = direction * JUMP_HORIZONTAL * delta
```

- Inkompatibilität der selbständigen Erweiterung der Eigenen Ideen zu den vom Tutorial gegebenen Hilfestellungen & Quelltext
- Proble matik durch die unterschiedlichen Version en der Online Tutorials und unserer Web-Engine
- Keine Hilfreichen Lösungsstellungen aufgrund von unpassenden Versionen der Web-Hilfe zu unserer Version zu finden