

REFLEKTION

Was lief gut?

Folgen der Tutorials

Datenaustausch

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=PLWTXKdBN8RZdvd3bbCC4mg2kHo3NNnBz7>

| | |
|---------------|-----------------------------|
| 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

Was lief schlecht?

Erweiterung des Code

Zeichenfehler

Probleme mit Variablen

Syntax

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

Inspiziert von Castlevania und Ninja Gaiden

Quelltext:

```
55 ▼ func player_jump(delta):|
56 ▼ >| if Input.is_action_just_pressed("jump") and is_on_floor():
57 >| >| velocity.y = JUMP
58 >| >| current_state = State.Jump
59 >| >| print("Test")
60 >| >|
61 ▼ func player_double_jump(delta):
62 ▼ >| if Input.is_action_just_pressed("jump") and !is_on_floor() and current_state == State.falling:
63 >| >| velocity.y = DOUBLE_JUMP
64 >| >| current_state = State.doublejump
65
66 ▼ >| if !is_on_floor():
67 >| >| var direction = Input.get_axis("move_left", "move_right")
68 ▼ >| >| if direction:
69 >| >| >| velocity.x = direction * JUMP_HORIZONTAL * delta
70 ▼ >| >| >|
```

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