

REFLEKTION

Was lief gut?

Folgen der Tutorials
Datenaustausch
Arbeitsaufteilung
Vorarbeit
Online-Hilfestellung
Problemlösung

Was lief schlecht?

Einbindung der Tutorials in das Spiel
Umgang mit der Web-Engine
Arbeit in der eingeschränkten Umgebung
Zuverlässigkeit der Hardware
Zuverlässigkeit der Software
Multitasking aufgrund des Schulrechners

Verwendete Hilfe

NAME	NUTZUNG
Youtube: („Rapid Vectors“)	Tutorials als Vorbild für Nutzung
Forumeinträge	Debugging u. Lösungsansätze
Mitschüler	Ratschläge u. zweites Paar Augen bei Problemen
Itch.io	Bibliothek an Gratis Spiel-Assets

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

Verbesserungsmöglichkeiten

Zeiteinteilung in den Stunden
Kommunikation
Gegenseitiges Helfen

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