

03.02.2022

Als erster Schritt stand Heute an, das Spielfeld direkt erstellen und zeichnen zu lassen wenn die HTML Seite aufgerufen wird. Im gleichen Zuge wurde die Spielfigur als Favicon in das Html-Dokument eingebettet.

Das Spielfeld funktionierte wie es für den Moment angedacht war nur ohne dass der Player geladen werden konnte. Mit einer Preload Funktion wurde dem Problem Abhilfe geschaffen.

Als nächstes wurden die einzelnen Dateien Schritt für Schritt durchgegangen und der Code wurde mit der Todo Liste verglichen. Entsprechende Stellen wurden mit der Kommentarfunktion versehen um eine bessere Übersicht zu schaffen.

ab 10 Uhr:

Die Spielfigur war sichtbar aber bisher noch nicht funktionsfähig. Deshalb wurde die Bewegungssteuerung auf die Pfeiltasten der Tastatur gelegt.

Die ersten Testläufe brachten einen weiteren Bug ans Licht der aber in kürzester Zeit auch wieder behoben werden konnte: Bei dem Start eines neuen Spieles wurden die Bewegungen des Spielers vom vorherigen Spiel weiter gezählt.

bis 13 Uhr:

Diverse kleinere Bugs wurden gefunden und behoben. Als nächstes Feature stand die Lebenspunktfunktion auf dem Plan.

Die Wahl für die Anzeigeart fiel auch hier auf ein HTML Input Feld, wie auch schon bei der Zeitanzeige und der Anzahl der Züge um ein einheitliches Bild zu bewahren.

ab 15 Uhr:

In einer kleinen künstlerischen Pause wurde das Spielerimage in drei weiteren Ausführungen, jeweils um 90° gedreht. Später soll der Capnam in die Richtung gucken in die er zuletzt bewegt wurde.