

**04.02.2022**

Der Tag begann mit ein paar Fehlerbehebungen die sich noch eingeschlichen hatten.

Als erstes neues Feature was Heute eingebaut werden sollte, stand die Punktefunktion auf der Liste. Weil es noch keine Items oder andere Möglichkeiten zur Punktegenerierung gibt, wurden Punkte für jede legale Bewegung verteilt.

Zusätzlich sollte es eine weitere Variante geben, bei welcher der Spieler für langes überleben belohnt wird.

Mit einem Intervall gibt es ab jetzt regelmäßig 10 weitere Punkte dazu.

Und es musste noch eine Möglichkeit her bei der die verdienten Punkte auch wieder abgezogen werden. Dies wurde auf Bewegungen gelegt, die gegen eine Wand führen.

Am Ende wurde wieder eine Reset Funktion eingeführt, damit die Punkte beim neuen Start nicht weiter gezählt werden, sondern wieder bei 0 anfangen.

#### **Ab 11 Uhr:**

Es war an der Zeit sich um den Spielfeldaufbau zu kümmern. Bisher haben wir immer noch nur ein perfektes Labyrinth geschaffen. Das erscheint doch eher langweilig für so ein Spiel zu sein.

Es wurden per Zufall bestimmte Felder bestimmt, die weitere Wege zusätzlich erhalten.

#### **Ab 14 Uhr:**

Eine Sound Funktion wurde eingebaut. Zunächst gibt es ein Geräusch, wenn der Spieler gegen eine Wand läuft. Bis zum Abschluss des Projektes werden noch weitere Sounds eingebaut.