

31.01.2022

### **Was wurde wann und wie gemacht?**

#### **Ab 8:15 Uhr:**

Es wurden die Projekte von dem Auftraggeber vorgestellt und im Einzelnen mit den Teilnehmern durchgesprochen.

#### **10 Uhr:**

Nachdem alle Projekte vorgestellt wurden, kam die Entscheidungsphase. Dazu wurde jedes einzelne der Projekte auf Vor- und Nachteile geprüft und mit den eigenen Präferenzen abgeglichen.

#### **Ab 13 Uhr:**

Die Entscheidung fiel auf das Projekt in Anlehnung an das Computerspiel Pacman weil dieser Klassiker Spaß macht.

Es wurde zunächst ein Trelloboard angefertigt und mit einer Todo Liste und einem groben Zeitplan versehen. Die Projektvorgaben wurden hierbei als Features auf die Todo Liste gesetzt.

#### **Ab 15 Uhr:**

Erstellung eines HTML Grundgerüsts mit einem Canvas. Dieses soll später die Spielfläche werden. Der Titel wurde zunächst mit einem Platzhalter befüllt, um den Namen des fertigen Spiels in Ruhe überdenken zu können.

Bei dem ersten Versuch zur Erstellung eines Spielfeldes wurden die Dateien aus den letzten drei Unterrichtswochen zur Inspirationshilfe durchgeguckt.

### **Fehler / Störquellen / Misserfolge:**

Gegen 17 Uhr wurde die Arbeitsoberfläche unerwartet mit einem Bluescreen beendet.

Ungesicherte Informationen waren verloren und so wurde das Projekt auf den Stand von 16 Uhr zurückgesetzt .