

02.02.2022

8:15 Uhr:

Für Heute war zuerst die Fehlersuche angedacht da sich schon ein paar Fehler eingeschlichen haben. Zunächst wurde eine Funktion eingeführt, mit der das Canvas gelöscht werden kann. Das wurde eingesetzt, bevor das eigentliche Labyrinth gezeichnet wird. So kann ein neues Level gestartet werden.

Ein weiteres Input Feld wurde angelegt, um nachher die Bewegungen des Spielers anzeigen lassen zu können. Der Spieler steht bisher noch auf der Bug Liste.

10 Uhr:

Das Spieler Problem wurde gelöst, indem die Image Datei vom Player einmal im HTML-Teil vorgeladen wird.

Der Spieler wird jetzt gezeichnet und hat ein Pacman Symbol bekommen. Als nächstes soll der Spieler bewegt werden können. Hierfür wurden keybindings in die HTML eingefügt.

Bis 15 Uhr funktioniert das Movement nicht wie es soll und es wird ein neuer Block mit der Fehlersuche zwischengeschoben, der sich in die Länge zieht.

Abschließend wurden noch weitere Überlegungen zu der Übersichtlichkeit des bisherigen Codes angestellt . Es soll als nächstes an der Strukturierung des Codes gearbeitet werden um spätere Fehler leichter zu finden. Weiterhin stehen „Itemerstellung, Punktegenerierung, Gegner, Lebenspunkte und die Übersichtlichkeit des Codes “ für die nächsten Tage auf der Todo Liste.