

01.02.2022

7:45 Uhr:

Zuerst wurde die Sprache des HTML Dokumentes auf Deutsch umgestellt, damit nicht bei jedem neuen Test der Google Übersetzer fragt, ob er das Dokument übersetzen soll. Das spart viel Zeit bei der zukünftigen Fehlersuche.

Danach wurde die Zeitanzeige vorbereitet. Zu diesem Zeitpunkt war noch keine Entscheidung über den genauen Einsatzort getroffen.

8:15 Uhr:

Nachdem das Grundgerüst angelegt war, wurde versucht ein symbolisches Grid über das Canvas zu legen um die Funktionalität zu Testen und zum späteren Zeitpunkt in die Spieloberfläche zu verwandeln.

9:30 Uhr:

Nach unzähligen Testdurchläufen, war deutlich erkennbar, dass ein weiterer Knopf in das HTML-Dokument eingebaut werden musste, der das Grid ohne eine zusätzliche Alarm Meldung erstellt.

11:30 Uhr:

Die Dateien „Grid.js“, „fields.js“ und „maze.js“ wurden angelegt und mit entsprechenden Funktionen versehen. Es wurden Tests durchgeführt und die Bugs in die Todo Liste des Trello Boards aufgenommen.

Mit der Hilfestellung von dem Auftraggeber wurde sichergestellt, dass an der richtigen Stelle in „Grid.js“ ein numerischer Wert anstelle eines Strings übergeben wird und somit funktionierte der Code wie gewünscht.

ab 12 Uhr:

Wurde versucht den Spieler einzubinden, was einige Stunden erfolglos blieb.

Währenddessen sind einige Überlegungen zu den Spielfeld angestellt wurden und ein weiterer Branch wurde erstellt in welchem versucht wurde ein Statisches Spielfeld zu erstellen.

15:00 Uhr:

Die Arbeiten an der ersten Level-Variante wurden wieder aufgenommen. Es wird nun ein „perfektes Labyrinth“ erzeugt und gezeichnet. Der Benutzer kann die Größe dafür selber bestimmen.

Die Hintergrundfarbe des Canvas wurde auf Blau gesetzt und das Spielfeld in Schwarz gezeichnet, um mehr an das Original zu erinnern.

Spieler Zeichnung wurde auf die „to Fix“ Liste gesetzt.