**Protokoll**

01.10.2024  
Heute haben wir angefangen die Grundlegende Funktion des Spiels zu planen. Was in dem Spiel passieren soll, wie es passieren soll. Wir haben überlegt wie viele und was für Aufgaben es geben soll.

08.10.2024  
Heute haben wir uns das dritte Puzzle überlegt und bestimmte Details des Spieles bestimmt, welche wir vorher ehr ungenau gelassen haben.

10.10.2024  
Heute haben wir uns einen Überblick über die Klassen geschaffen, welche wir benötigen werden. Wir haben die ersten Zeilen Code und damit die vorher überlegten Klassen umgesetzt. Durch starten des Programms ist nun ein blankes 800px auf 800px Fenster sichtbar.

15.10.2024  
Heute konnten wir uns leider nicht treffen, allerdings haben wir dennoch am Projekt weiter gearbeitet. Während Nico weiter programmiert hat um eine Art Grundgerüst zu baue, hat Joschua angefangen die ersten Designs der Maps zu entwerfen. Das Programm hat jetzt eine Spielerfigur (ohne fertiges Design), welche sich bewegen kann und das Bild von Joschua wird angezeigt, allerdings hat dieses stand jetzt noch keine Funktion.

17.10.2024  
Nachdem Joschua heute sein Design für den Druckplattenraum vorstellte und sich herausstellte, dass er es noch korrekt skalieren müsse, arbeitetet Nico weiter am Code. Das Programm hat nun eine provisorische Version des Druckplattenraums ohne Textur und eine Kollisionserkennung.

18.10.2024  
Nico hat eine provisorische Version der Levelerkennung programmiert, welche dafür sorgen soll, dass erkannt wird, wenn der Spieler im Tor zum nächsten Raum steht. Anschließend soll der nächste Raum geladen werden. Durch die Provisorische Lösung der Map, funktioniert diese Levelerkennung noch nicht, was sich allerdings mit der richtigen Map ändern wird, da zu diesem Zweck ein Bild verwendet wird, statt mehrere Rechtecke.

22.10.2024  
Nachdem Joschua die Map des Druckplattenraumes fertig gestellt hat, konnte Nico diese in den Code implementieren. Weiter begann Nico mit der Entwicklung eines funktionalen Levelsystems, welches noch nicht vollständig fertig gestellt ist. Joschua arbeitet nun am Design des Hauptraums weiter.

31.10.2024  
Nico passte heute das Level System an. Er ist nun auf ein vollständiges „Switch-Case-System“ umgestiegen. Dieses funktioniert noch nicht einwandfrei, was vermutlich an der Zeichenfläche liegt. Sollte es immer noch nicht vollständig funktionieren wenn das Array und die Grafiken der restlichen Levels fertiggestellt sind, muss eine andere Lösung gefunden werden.

04.11.2024  
Bug des Level Systems wurde heute von Nico behoben und besteht weiterhin in Form eines Switch-Case. Problem war vermutlich die Konsolenausgabe, die dazu diente, um zu überprüfen, ob erkannt wird, wenn der Spieler in der Tür steht. Durch diese wurden die Befehle immer erst mit dem nächsten Schritt ausgeführt. Aufgefallen ist dies, da der Levelwechsel zu einem Raum und zurück funktionierte, welcher der Raum ohne debuggeder Konsolenausgabe war. Vermutlich ein Problem der Zeichenfläche14.

05.11.2024  
Nico und Joschua haben heute neue Änderungen am Code sowie auch Grafiken ausgetauscht. Während Joschua nun anfängt an einer Spielerfigur zu arbeiten, begann Nico bereits damit, das Krugsystem des Druckplattenraumes aufzubauen. Krüge können nun, nach textlichem Hinweis, durch betätigen der „E“ Taste entfernt werden. Ziel ist es die Krüge aufzuheben und auf die Druckplatten zu stellen.

07.11.2024  
Nico hat heute dafür gesorgt, dass die Krüge nicht mehr aufeinander gestellt, aus dem Raum getragen oder in die Tür gestellt werden können, da dies zu Bugs geführt hat.

12.11.2024  
Das Spiel realisiert nun, ob eine Druckplatte aktiviert ist oder nicht. Sind beide Druckplatten aktiviert, soll etwas im Hauptraum passieren. Da hierfür die fertigen Versionen des Hauptraums benötigt werden, wird bis dato lediglich eine Konsolenausgabe zurückgegeben. Nun muss noch mit Joschua abgesprochen werde, ob die Aktion im Hauptraum wieder rückgängig gemacht werden soll, wenn eine oder beide Druckplatten wieder deaktiviert sind.