|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tätigkeiten** | **Aufwand**  **geplant (Std)** | | **Aufwand**  **effektiv (Std)** |
| Grundstruktur für Code erstellen | 1 | | 0.5 |
| Grundlegende Funktionen implementieren | 1 | | 1 |
| **Tages Ablauf** |  |  |  |
| Da ich heute die ersten Zeilen Code geschrieben habe, musste ich natürlich als erstes eine Grundstruktur aufbauen, auf der ich dann in den kommenden Wochen den Rest des Spieles aufbauen kann. Wir haben komplett ohne Framework gearbeitet, daher gab es noch keinen vorgegebenen Code, und ich musste ganz bei 0 anfangen. Allerdings habe ich den Aufwand dann doch etwas überschätzt. Bis ich ein ausführbares Python Programm hatte, habe ich nur 30min gebraucht, und nicht wie vermutet 1 Stunde.  Danach habe ich auch schon anfangen können, die wichtigsten Funktionalitäten zu implementieren. Das Wichtigste war für mich die Fähigkeit der Spielerfigur, sich nach oben fortbewegen zu können. Deshalb habe ich auch direkt damit angefangen. Am Ende ist die Spielfigur automatisch nach oben gesprungen und der Hintergrund hat sich passend dazu nach unten bewegt. | | | |
| **Hilfestellungen** |  |  |  |
| Da ich vor einigen Wochen als Einstieg an meinem neuen Arbeitsplatz bereits ein kleines Python Game mit dem tkinter machen konnte, habe ich mich natürlich auch ein wenig am Code orientiert, den ich bei diesem Projekt geschrieben habe. Vorallem die Grundstruktur konnte ich recht gut wiederverwenden, da diese sich kaum geändert hat. | | | |
| **Reflexion** |  |  |  |
| Ich konnte so ziemlich alle grundlegenden Dinge bereits implementieren und habe nun eine gute Basis, auf der ich nun das weitere Projekt aufbauen kann. Insgesamt habe ich etwas weniger Zeit gebraucht als erwartet, allerdings konnte ich dadurch auch ganz einfach noch ein wenig mehr an den Funktionalitäten arbeiten. | | | |
| **Nächste Schritte** |  |  |  |
| Mit dem nun mehr oder weniger fertigen Grundgerüst, kann ich nun anfangen die verschiedenen Funktionen die noch benötigt werden einzubauen. Als nächstes werde ich versuchen das Game spielbar zu machen, in dem ich die Plattformen zum darauf herumspringen einbauen werde. Wenn diese erst einmal funktionieren, ist der Rest nur noch etwas feintuning. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tätigkeiten** | **Aufwand**  **geplant (Std)** | | **Aufwand**  **effektiv (Std)** |
| Game spielbar machen | 1 | | 1 |
| Feintuning | 0.5 | | 1 |
| **Tages Ablauf** |  |  |  |
| Als erste Arbeit stand heute das Implementieren weiterer Funktionen und Features an, um das Game nun spielbar zu machen. Als erstes habe ich also mit dem etwa wichtigsten Feature angefangen, den Plattformen auf denen der Spieler springen kann. Nachdem diese nach ca. 30min erfolgreich im Spiel eingebaut waren, habe ich in den verbleibenden 30min noch weitere Grundfunktionen wie z.b. die Punkteanzeige eingebaut.  Nachdem das Spiel nun spielbar war, musste ich noch verschiedene Parameter die einen Einfluss auf das Spielerlebnis des Spielers haben einstellen. Dazu gehörten Dinge wie z.b. die Spawnhäufigkeit von Monstern oder die Sprunghöhe des Spielers. Das Wichtigste dabei war natürlich die Punkteverteilung. Da die Scores am Ende jedes Spiels abgespeichert werden, habe ich versucht die Punkte so fair wie möglich zu verteilen. | | | |
| **Hilfestellungen** |  |  |  |
| Als Hilfestellung habe ich auch heute wieder den Code von meinem vorherigen Projekt verwendet. Auch wenn ich dort ein komplett anderes Spiel entwickelt habe, konnte ich doch recht viele der Techniken die ich dort verwendet habe auch in diesem Projekt wiederverwenden. Zusätzlich dazu habe ich diesmal auch noch ein wenig die tkinter Doku verwendet. In der findet man so zimelich alles was man irgendwie gebrauchen könnte in der Entwicklung mit dem Pyhton Paket. | | | |
| **Reflexion** |  |  |  |
| Ich bin recht gut vorwärts gekommen und konnte so ziemelich alle Features implementieren. Das Spiel ist nun spielbar und recht gut ausbalanciert. Einige Dinge waren recht schnell gemacht, da sie teilweise eins zu eins mit meinem vorherigen Projekt übereinstimmten. Andere Dinge wiederum wie z.b. das Spawnen der Monster hat etwas länger gedauert, da es etwas komplizierter ist und ich noch keine Erfahrung damit hatte. | | | |
| **Nächste Schritte** |  |  |  |
| Als nächstes werde ich nun nochmal die Doku durchlesen und nach Features suchen, die ich noch nicht implementiert habe. Danach sollte ich immer noch etwas Zeit haben, gewisse Dinge zu optimieren. Soweit ich das aber momentan im Kopf habe, habe ich inzwischen so ziemlich alles, was das Spiel benötigt bereits eingebaut. | | | |