Einleitung

* Ausgangssituation (Platformübergreifend Spiele —>Probleme)
* Motivation (warum tun wir das was wir tun?)  
  Warum haben wir einen Sidescroller gemacht?
* Vorgehen ( Projektplan: Aufteilung, Teams, Wer welches Thema -> Plan erzeugen wer was gemacht hat)
* Gegebenfalls Struktur der Dokumentation

Grundlagen (projektspezifisch)

* Frameworks vorstellen (Warum? Vorteile was bietet es?, warum nicht anderes)
* Welche IDE mit welchem Plugins (hier erwähnen was verwendet wurde + Probleme, EVTL. ein Tutorial (4 Seiten mit Bilder) erstellen)
* Sprites (was ist das überhaupt u. wie funktioniert das im Programm? Allg. und in Cocos, Funktionen, wie verwendet man sie, Wo ? )  
  Mit was wurden die Sprites erstellt? (PS, AI)

PROBLEME mit Spritegrößen auf iOS! Müssen wir unbedingt erwähnen:

Max breite android: 4096, max breite ios: 2048

* Steuerung( Was bietet Engine, Was ist Möglich, Warum Unsere Steuerung)  
  Warum sind im Jump-nRun Level bei bestimmten Tätigkeiten andere Buttons disabled?
* TileMaps (was ist1 das und wie funktioniert es?)
* Scene Prinzip von Cocos2d ( Allg Videospiele, Welche Mögl., Warum Unser Scene Prinzip)
* Audio Prinzip von Cocos2d ( Komprimierung, Welche Möglichkeiten gibt es, Warum Unser Audio Design)
* Animationen Prinzip von Cocos2d( Bewegungen also Actions, SpriteAnimationen) -> Unterscheidung zwischen Bewegungen von Sprites die wie Animationen wirken und Animation von Sprites über Spritesheets und plists (Adobe Flash für Animationen)
* UserDefault ( Was ist das, Wie funktioniert das)

Architektur

* muss korrekt sein
* unsere Architektur
* Diagramme
* Anforderungen
* Design ( Warum Wir diesen Aufbau haben, Warum 3 level+ Bosslevel usw.)

Implementierung

* Konzepte aus Grundlagen und Architektur dem Leser näher bringen, damit man es verstehen kann (kleine Codebeispiele)
* Bug Risiken (auch konkret….)
* Laden von Tilemaps
* Stage Hazard und Projektile Coins
* RandomLevel

Evaluation (Vergleiche zu anderen Bibliotheken z.B. Unity, AndEngine)

* ein Beweis dass das was wir gemacht haben auch funktioneirt
* Bilder, Screenshots ...
* Was kann meine Software, was kann sie (noch) nicht
* UseCase Diagramm (z.B. BossLevel)

Fazit und Ausblick

* ehrlich bleiben
* Was haben wir erreicht?
* Was funktioniert?
* Was funktioniert nicht und warum?
* Was könnte man noch machen? Damit es super wird!

Anhang:

* Alles was zu viel ist. Z.B eine komplexe Klasse

Ausgangssituation:

Es wurde ein Framework vorgestellt und jetzt wollen wir sehen was wir damit erreichen können

Tutorial: dem Leser verständlich machen wie man alles einstellt damit man arbeiten kann (NOTIZ: pfade dürfen eine bestimmte länge nicht überschreiten)

Sachliche Sprache!

Audiodateien für Josie, sind stereo. Es wurde aber nicht darauf geachtet ein stereo gefühl zu vermitteln. Links rechts paning nicht vorhanden.

Alle Spuren liegen im „Vordergrund“

Komprimierung auf 96kBit

Probleme mit Bildgröße im bezug auf Portierung auf iOS (2048px)

Wie funktioniert es ein extra Layer über eine Scene zu legen?

Wie funktionieren Touchgesten im Menü? (Tochevents für Buttons sind schon implementiert in cocos2d. Kein extra Touchlistener nötig)

SkalierungsProblem( Einzeiler von cocos2d)

WARUM sind Level Hud und BossLEvel Hud extra. (sind so verschieden)

Dokumentieren wer was von der Doku geschrieben hat