# Projekttagebuch

Lukas Mahir Valeria

22.06.2022: Brainstorming von Projektideen + Klären erster Spielgrundlagen

24.06.2022: Erstellen der Lasten-/Pflichtenhefte

29.06.2022: Erstellen eines vorläufigen Klassendiagramms und Beginn der Programmierung mit Erstellung der benötigten Klassen und den leeren Methoden

1.06.2022: Beginn der eigentlichen Implementierung:

* Aufteilung der Spielfunktionen durch das MVC-Entwurfsmuster:
  + GameEngine als Controller für Spiellogik: Steuert den Spieler und berechnet Kollisionen etc.
  + GameRenderer als View: Bekommt alle zum Anzeigen benötigte Daten von der GameEngine geliefert und zeigt diese bei Bedarf an
  + GameObject als Model: Primitives Object was Eigenschaften der Spielobjekte speichert z.B. Position, Form, Image, CollissionType
* Implementierung von GameObject und dessen Unterklassen wie z. B. Spieler, Wand, Boden mithilfe des Kompositums
* Beginn des Leveldesigns

2.06.2022: Implementierung von weitern Funktionen der GameEngine:

* Simulation von physikalischen Eigenschaften des Spielers
* Korrekte Berechnung von Kollisionen des Spielers + Benachrichtigung der GameObjects durch die Observer-Pattern
* Erstellen eines WindowManagers zum einfachen Tauschen von verschieden Scenes wie z. B. MainMenu und GameScene/GameRenderer
* Fertigstellen des vorläufigen LevelDesigns
* Beginn des Texture-Designs