Lernerfahrung

Die Arbeit an ZyosTrails hat mir viele neue Einblicke und praktische Erfahrungen in verschiedenen Bereichen der Spieleentwicklung gegeben.

Ich habe gelernt:

* Sauberen und modularen Roblox Luau-Code zu schreiben, mit ModuleScripts und einer klaren Client-Server-Architektur.
* Trails (Obbies) mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen und Checkpoints zu planen und zu bauen.
* Ein funktionierendes System für die Speicherung von Spielerfortschritt, XP (ZXP) und der Ingame-Währung (ZCoins) mit Roblox DataStores umzusetzen.
* Einfache, funktionale Benutzeroberflächen für die Trail-Auswahl und die Anzeige von Spielerstatistiken zu gestalten.
* Ein Projekt mit klarer Ordnerstruktur, Dokumentation, Changelog und Projektplan zu organisieren.
* Spielmechaniken und Physikprobleme zu testen, Fehler zu finden und zu beheben.