

Webseite Gibb

In dem ersten Jahr in der Gibb konnten wir im Praxis-training eine eigene Webseite machen. Diese ist immer noch auf einem Server der Gibb zu finden. Bei diesem Projekt mussten wir eine Webseite mit verschiedenen Informationen über sich selbst erstellen.

Ausgangslage

In der Schule haben wir den Auftrag bekommen, eine Webseite zu erstellen, die Informationen von uns selbst enthalten sollten. Ich habe über mein Leben, Hobbies, Familie und sonstiges geschrieben.

Ziel

Das Ziel war, eine funktionierende Webseite zu erstellen die verschiedene Themen von uns hat. Sie sollte nachher auf einen Server von der Gibb sein, so das andere diese anschauen können.

Umsetzung

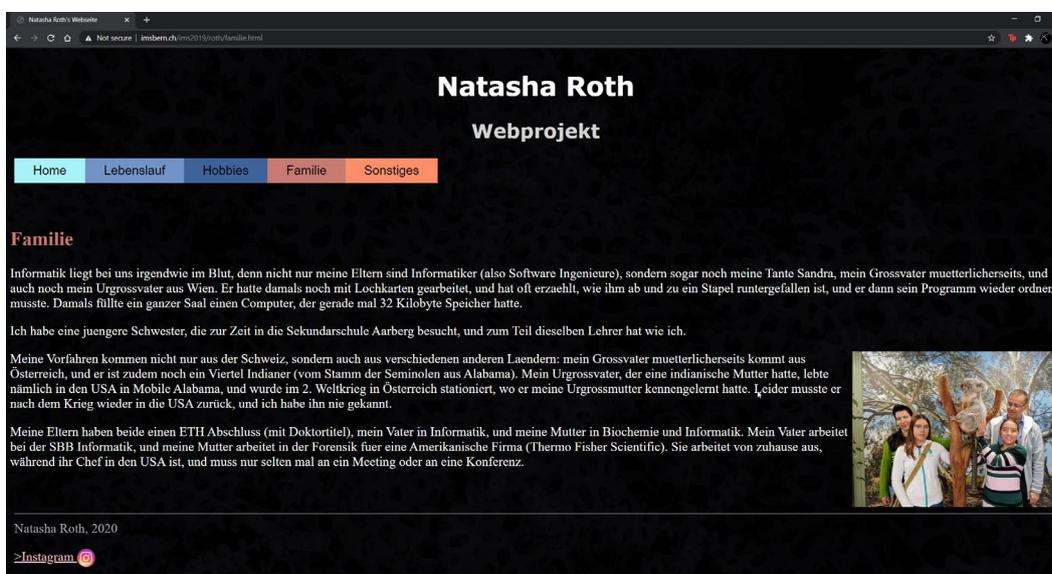
Ich habe mit HTML und CSS meine Webseite erstellt. Dies habe ich im Programm Visual Code gemacht. Zuerst habe ich mal die Startseite erstellt, dann noch verschiedene Themen dazu erstellt und dazu habe ich noch mein Instagram-Account und die Webseite von den anderen auch noch verlinkt.

Ergebnis

Da ich genug früh angefangen habe, bin ich am Schluss auch ohne Stress fertig geworden. Ich war auch zufrieden mit dem Ergebnis, da alles funktionierte, was ich geplant habe.

Erkenntnisse

Diese Webseite war die erste die ich jemals gemacht habe und darum hatte ich zuerst Schwierigkeiten dieses Projekt anzufangen. Mit der Zeit fiel mir es viel einfacher und bin dadurch auch schneller geworden.



Hier ist ein Screenshot von meiner Webseite, die ich in der Gibb gemacht habe.

Webseite ÜK

In der ÜK-Woche, in der wir das Modul 100 hatten, habe ich eine Responsive-Webseite erstellt. Bei dieser habe ich über meine Erfahrungen mit Musik geschrieben. Dies viel mir schon einfacher da ich schon an der Gibb eine Webseite gemacht habe, nur mit dem Unterschied, dass diese responsive sein sollte.

Ausgangslage

Von der Schule aus, müssen wir bei ÜK-Wochen teilnehmen. Bei dieser Woche mussten wir eine Webseite selbst erstellen die responsive sein sollte.

Ziel

Das Ziel dieses Auftrages war es, eine Webseite zu einem gewählten Thema zu erstellen die responsive ist. Sie sollte am Schluss möglichst fehlerfrei funktionieren.

Umsetzung

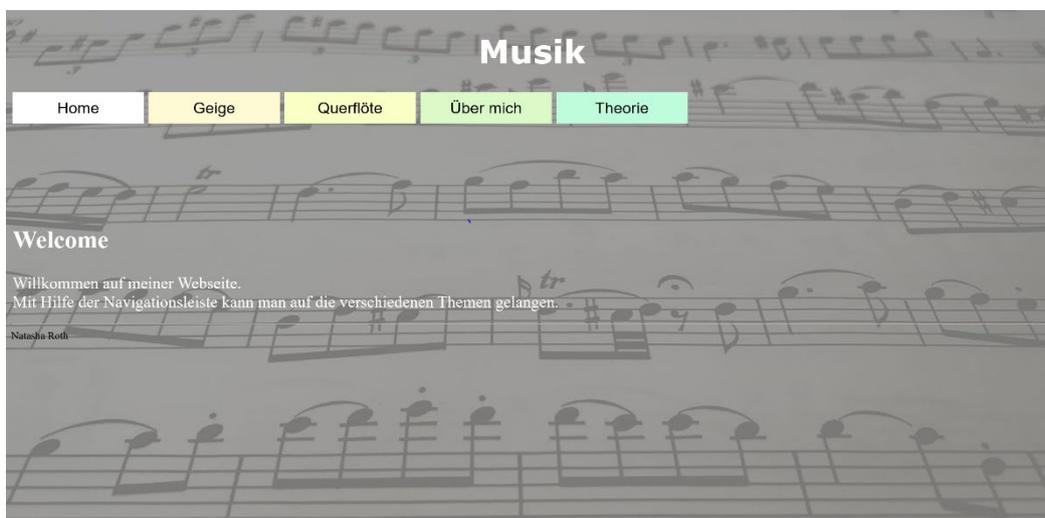
Ich habe die Webseite mit HTML, CSS und JavaScript geschrieben. Das Thema, das ich gewählt habe, war Musik, da ich selbst schon viel mit diesem Thema schon zu tun hatte und von meinen eigenen Erfahrungen schreiben konnte.

Ergebnis

Diese Webseite zu machen viel mir am Anfang einfacher, da ich vor dieser schon mal eine Webseite an der Gibb machen musste. Das neue daran war, dass es responsive sein musste.

Erkenntnisse

Die verschiedenen Seiten zu machen viel mir einfach. Schwierigkeiten hatte ich aber wegen dem Zeitdruck, da wir nur eine Woche zeit hatten. Am Schluss bin ich aber fertig geworden.



Hier ist ein Screenshot von der Webseite, die ich in der ÜK-Woche gemacht habe.

RIM



Hier ist ein Screenshot von unserem Game RIM, das wir in der Projektwoche gemacht haben.

Projektidee

In der Projektwoche konnten wir ein eigenes Projekt umsetzen, das wir schon früher geplant haben in einer Blockwoche. Wir haben uns damals entschieden, ein 2D Racing Game zu entwickeln und nicht ein 3D Spiel, da uns nur 3 Tage Zeit gegeben wurde, um das Spiel fertigzustellen. Dies wollten wir mit dem Programm Unity erreichen, da andere Programme entweder zu kompliziert oder zu einfach wären. Das Spiel soll ein Multiplayer Game mit einem Split-Screen werden, sodass zwei Spieler ihre eigene Sicht im Rennen haben und so gegeneinander antreten können.

Planung

Wir haben bei der Vorbereitung des Projektes, eine 2D-Racing-TileSet gefunden, welches geeignet war für unser Projekt. Wir haben mit diesem Set unsere Rennstrecke gebildet mithilfe eines Grid Systems. Die Rennautos haben wir im Asset-store von Unity gefunden. Damit wir Unity schon besser kannten haben wir uns in den Ferien auch schon mit dem Programm befasst. Für die Aufteilung haben wir es so gemacht, dass ich vor allem die Map und deren Features mache, wie das Abprallen bei dem Rand, der Gewinnfunktion und die Kameras mit der Split-funktion. Mein Projektpartner sollte das Auto erstellen so das man ein Sprit hat das man steuern kann und dann auf dieser Map auch spielen kann.

Umsetzung

Sobald das Spiel beginnt, wird einem einen Text angezeigt, der von 3 herab zählt. Sobald die Zahl unten ist, kann man losfahren. Der erste Spieler fährt mit [WASD] und der zweite Spieler mit [IJKL]. Der Zweck des Spieles ist, als erster ins Ziel zu gelangen. Für das muss man eine ganze Runde auf der Map machen und folgend über die Ziel-Linie fahren. Um die Zielfunktion zu machen haben wir check Points auf die Map getan, um zu sichern das Spieler auch wirklich eine volle Runde machen müssen. Das Ganze haben wir in der Programmiersprache C# gemacht in Unity. Wir hatten schon einige Vorkenntnisse von der Sprache da wir an der Gibb schon ein Modul hatten über dies. Die Map konnten wir mit dem Grid System machen und mithilfe von Schichten, so dass die Strasse weiter unten war als die Dekoration und den Autos.

Präsentation

Um das Spiel zu Präsentieren haben wir eine kurze PowerPoint erstellt bei der wir über unsere Idee, Entscheidung, Umsetzung, Schwierigkeiten und Hilfsmittel gesprochen haben. Am Ende haben wir noch eine Demo unseres Spieles gezeigt und während dem noch die Verschiedenen Spiel Funktionen erklärt.

Erkenntnisse

Da wir nicht viel Zeit bekommen haben, war es wichtig, dass wir die nötigen und grundlegenden Spielfunktionen in dieser Zeit machen konnten. Umsetzen konnten wir was wir auch geplant hatten, aber man könnte jetzt noch Sachen wie eine Menü Funktion, oder andere Optionen hinzufügen und das Spiel somit noch zu erweitern, wenn wir noch mehr Zeit gehabt hätten.

Breakout

In diesem Projekt haben wir das Game «Breakout» mit JavaScript und HTML selber programmiert. Das Game funktioniert so, dass man mithilfe einer Platte eine Kugel aufhalten sollte, so dass sie den Boden nicht berührt, sonst verliert man ein Leben. Die Kugel prallt an allen anderen Wänden ab. Das Ziel vom Spiel ist, alle kleinen Blöcke zu zerstören und dabei weniger als drei Mal den Boden zu berühren.

Ausgangslage

Da wir in der Schule vor dem Lockdown schon eine Webseite gemacht haben, konnten wir danach noch ein eigenes Spiel entwickeln, welches dann auch auf der Webseite sein sollte. Wir haben uns für das Spiel Breakout entschieden.

Ziel

Wir haben den Auftrag bekommen, ein Game mit JavaScript und HTML zu erstellen. Dies sollte lauffähig und vollständig sein.

Umsetzung

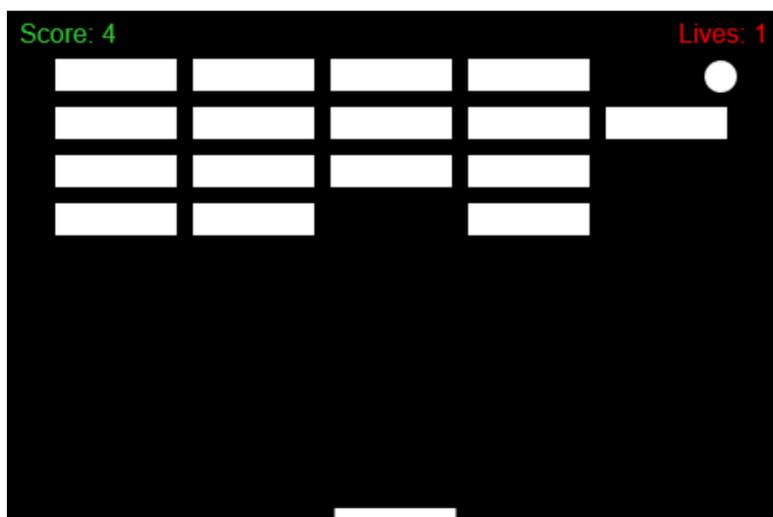
Wir haben mit Visual Code und Notepad das JavaScript und HTML Programm geschrieben. Zuerst haben wir mal die wichtigen Sachen, wie die Kugel und die Plattform programmiert und danach die Blöcke, Leben, Score und die Pop-Ups, wenn man das Spiel gewonnen oder verloren hat.

Ergebnis

Das Projekt konnten wir ohne Stress in der gewünschten Zeit fertig stellen. Wir haben auch alles implementiert, was wir am Anfang geplant hatten. Das Spiel ist lauffähig und man kann es fehlerfrei spielen.

Erkenntnisse

Dieses Projekt war eine Gruppenarbeit und da wir zu zweit daran arbeiten konnten, ging es uns auch einfacher, weil wir einander helfen konnten. Um andere Probleme zu lösen haben wir im Internet nachgeschaut. Dieses Projekt hat mir im Grossen und Ganzen Spass gemacht und auch die Kommunikation zwischen uns ist sehr gut gelaufen.



Hier ist ein Screenshot von dem Spiel Breakout.