

Speed Ball

An der gibb erhielten wir für das Modul I22 den Auftrag eine Applikation oder ein Spiel mit Python zu erstellen. Zusammen mit Dominik Meister und Valentin Mugg entwickelte ich am Projekt «Speed Ball» eine Modifizierte Version von Pong mit Spezialfähigkeiten in Python. Für die Umsetzungen verwendeten wir die PyGame Library.

Ausgangslage

Wir hatten alle vor diesem Projekt zumindest ein begrenztes Vorwissen von Python, aber hatten zuvor noch nie die PyGame Library verwendet. Ich hatte zwar zuvor schon ein oder zwei Spiele gemacht (Modul 431), aber noch nie in Python.

Ziel

Unser Ziel war es in der gegebenen Zeit eine neue interessante Version von Pong zu machen und währendem noch mehr über das Programmieren in Python zu lernen.

Umsetzung

Das dieses Modul anders als Modul 431 kein «Planungs-Modul» war, also das primäre Produkt die Applikation war und nicht die Planung dahinter, fingen von direkt an am Projekt zu arbeiten, wir versuchten mit Github zu arbeiten, kamen aber zu der Erkenntnis das bei einer Applikation wie wir sie machen wollten Git nicht wirklich funktionieren würde, da es zu, zu vielen Merge-Konflikten käme, deshalb verlagerten wir unsere Entwicklung auf eine kleine SSD, jeder entwickelte so seinen Teil weiter

oder fertig und reichte ihn dann an die nächste Person weiter währendem, die anderen an der Dokumentation des Projekts zusammen arbeiteten, so hatten alle immer mal ein bisschen Abwechslung in der Arbeit und es kam zu weniger Konflikten aber es wurde auch nicht absolut effektiv gearbeitet.

Ergebnis

Wir erhielten eine 5,1 für unser Endergebnis und waren alles in allem sehr zufrieden. Wir konnten viel Neues über Python lernen und hatten am Ende sogar einen sehr spassigen Build für unser Spiel, natürlich gab es aber auch noch Verbesserungsspielraum und das Spiel war noch nicht perfekt, aber für die Zeit, die wir hatten, war es doch ziemlich gelungen.

Erkenntnisse

Am Ende des Projekts waren wir wie bereits erwähnt sehr zufrieden mit unserem Produkt, aber mussten auch an einzelnen Stellen einsehen, dass es zwar möglich wäre, mit Python ein Spiel zu entwickeln, aber dass Python für uns einfach nicht ideal war, um ein Spiel darin zu entwickeln.



Screenshot aus dem Spiel