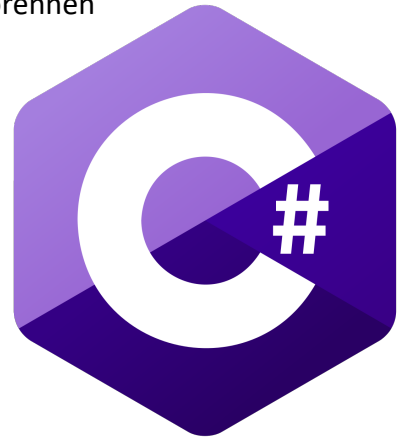


**Thema:** Spiel programmieren mit C# <https://simmer.io/@Yves24/autorennen>

**Leitfrage:** Wie programmiere & gestalte ich ein Spiel mit Visual Studio als Anfänger so, dass es spannend ist?

**Ziele:**

- 1.) Ich will mich in das Programm Visual Studio einarbeiten
- 2.) Ich will einen eigenen Code schreiben
- 3.) Ich will ein ansehnliches Spiel gestalten



### **Themenwahl:**

Die Idee ein Spiel zu programmieren hatte ich schon lange. Doch mir fehlte der letzte Umsetzungswille. Da kam mir die Projektarbeit genau richtig. Denn wenn ich einen gewissen Druck habe, löse ich beziehungsweise beschäftige ich mich auch mit meinen Aufgaben. Meine Idee als Projektarbeit ein Spiel zu programmieren kam nicht zu Letzt aus meiner zukünftigen beruflichen Auslegung. Denn ich werde im Sommer eine Lehre als Informatiker anfangen und kann somit dieses Grundwissen, welches ich mir jetzt schon angelernt habe, dann gut gebrauchen.

### **Umsetzung:**

Zuerst habe ich mich schlau gemacht über das Thema. Das heisst dass ich herausgesucht habe mit welchen Programmen ich arbeiten möchte. Dabei kam ich schnell auf Unity. Dazu habe ich mir ein paar Videos bzw. Tutorials angeschaut und neben bei immer etwas ausprobiert. Nachdem ich vieles schon gelernt habe, startete ich mit dem richtigen Spiel. Zum Abschluss habe ich dann noch einige Bugs gefixt und die Map bearbeitet.

### **Fazit:**

Meine Ziele habe ich erreicht, da ich mich stetig dahinter gesessen habe. Mein erstes Ziel war es ja, mich in das Programm Visual Studio einzuarbeiten. Die hat gut geklappt denn sonst wäre es nie zum Programmieren gekommen. Mein zweites Ziel lautete: «Ich will einen eigenen Code schreiben»

Dieses Ziel habe ich erfüllt. Denn ich habe nicht nur einen Code selbst geschrieben, sondern gleich mehrere. Obwohl es nicht immer einfach war und ab und zu die Motivation, nach einem Fehler, beim weiter machen fehlte.

Mein drittes und letztes Ziel lautete: «Ich will ein ansehnliches Spiel gestalten»

Auch hier würde ich sagen, dass ich dieses Ziel erreicht habe. Denn ich habe nicht nur ein gerades, langweiliges Spiel gestaltet, sondern eines, mit einer Umgebung, die meines Erachtens ansehnlich ist. Eines mit Bäumen, Steinen, Gebäuden, Bergen und vieles mehr. Dieses Ziel habe ich einfacher als gedacht erreicht.

### **Tipps:**

Im Nachhinein würde ich einiges ändern. Ich würde mir einen richtigen Plan überlegen und auch danach arbeiten. Denn dieser Plan hätte mir bei meiner Projektarbeit sehr geholfen. Vielleicht hätte ich dann nicht so kreuz und quer gearbeitet, sondern einen roten Faden gehabt. Außerdem würde ich früher mit meiner Dokumentation anfangen. Denn die ganze Dokumentation am Schluss zu schreiben ist ein wenig demotivierend.