



PACMAN IN SCRATCH PROGRAMMIEREN

MIRO SANTI /3.SEK

Idee und Motivation	Ich wollte Pacman in Scratch programmieren und noch meine eigenen Ideen integrieren. Dies, weil Pacman eins der bekanntesten Spiele der Welt ist.
Ziel	Das Spiel sollte authentisch sein. Es sollte mehrere Levels haben, etwas Individuelles von mir sollte integriert sein und ich wollte meine Programmierfähigkeiten verbessern.
Risiken	Meine Risiken waren, dass ich ganze Sachen vergesse zu Speichern oder aus Versehen lösche. Ich achtete deswegen darauf, regelmässig Back-ups zu erstellen.
Vorgehen	Ich habe meine Ideen notiert und programmiert. Als ich Schwierigkeiten hatte, recherchierte ich im YouTube nach entsprechenden Erklärungsvideos.
Ergebnis	Ich bin mit dem Ergebnis zufrieden. Ich habe das Spiel fertig, es ist authentisch und die Dokumentation konnte ich rechtzeitig fertigstellen.
Reflexion	Ich habe es gut gefunden, dieses Projekt zu gestalten. Zwar hatte ich manchmal Stress und zwischendurch auch keine Motivation. Trotz allem hatte ich das Projekt genossen und viel über Pacman und Scratch gelernt.



