

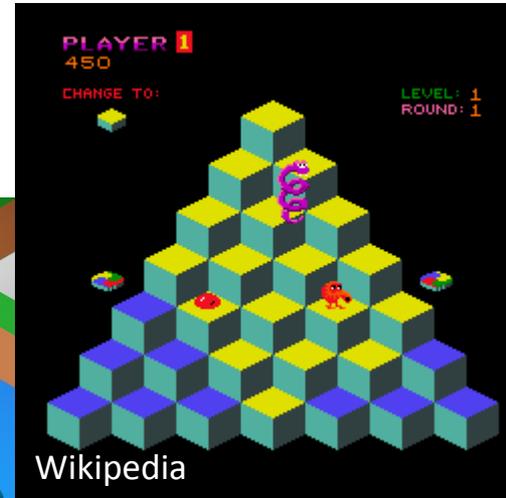


BLOCKPRAKTIKUM MULTIMEDIAPROGRAMMIERUNG

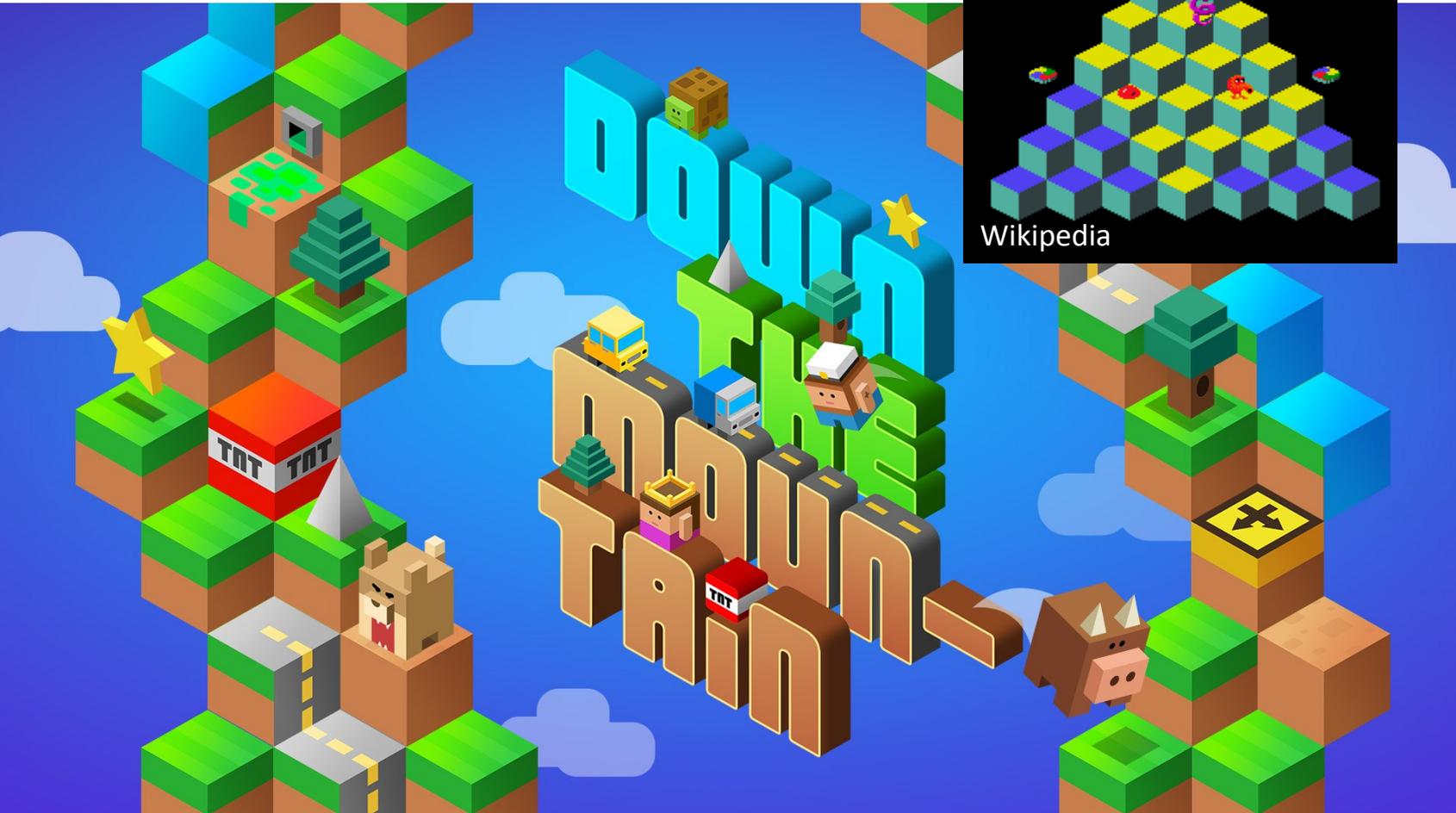
Henri Palleis
Aufgabenstellung



Q*bert
(1982)



Down the Mountain (2015)



<http://www.umbrella.wtf/downthemountain/press/DownTheMountain-Artwork.jpg>

Das Projekt

- Spielspaß!
 - Spielspaß genauso wichtig wie Umsetzung der Funktionalität
- Deshalb: Aufgabe angepasst an die Fähigkeiten/Interessen im Team.

Grundsätzliche funktionale Anforderungen

- Anwendung besteht neben dem Spiel selbst aus:
 - Startmenü
 - Impressum
 - (Kurz-)Anleitung (z.B. In-Game-Anleitung)
- Spiel ist am Ende öffentlich verfügbar:
 - Eingebettet in eine grafisch zum Spiel passende Website
 - Oder als Android-App im Play Store



Nicht-funktionale Anforderungen

- Eigenes gestalterisches Thema
- Besonderes Augenmerk auf das Feeling
 - Richtiger Schwierigkeitsgrad
 - Gute Benutzbarkeit
 - Spaß am Spiel
- Robustheit, Fehlerfreiheit
- Ergebnis soll publizierbar sein
 - Kein urheberrechtlich geschütztes Material verwenden (gilt natürlich auch für Code)
 - Abgeschlossenheit

Die ersten Schritte

- Teams bilden
- Informationen zu den Originalspielen beschaffen
- Planning Game (User Stories)
- GIT-Repositories und GitHub-Profile anlegen
- Teamaufgaben (vorläufig) verteilen
- ...



FRAGEN?

Abschlusspräsentation

- Freitag nächste Woche
 - Jedes Team präsentiert ihr Spiel
 - Zuerst Folien, dann Live-Demo
 - Insgesamt ca. 15-20 Minuten pro Team

Präsentationsfolien

- Entwicklungsideen
- Ansätze, grundlegende Ideen
- Verwendete Technologien
- Beschreibung der Spielidee
- Schwierigkeiten/Erfolge bei der Entwicklung
- Anwendung der verschiedenen XP-Techniken
- Lustige Bugs
- Einschätzung zur Eignung der verwendeten Technologie für die Spieleprogrammierung
- Sonstiges (Ideen, Verbesserungsvorschläge)

Abgabe

- Abgabe einer endgültigen Version
 - Erfüllt alle Anforderungen
 - Alle Quelldateien
 - Publizieren einer Spielwebseite/App
- Eventuell benötigte 3rd-Party-Software
- Fertigstellung bis Ende nächster Woche



FRAGEN?

Ausweich-Ideen

- **Arkanoid / Pong** (collisions, stable frame rate, score, levels)
- **Tetris** (data structures and how they relate to gaming)
- **1942 / Shoot-em-up** (enemies, bullets)
- **simple platformer / pinball game** if your engine does platformers (gravity-based collisions)
- **Bomberman / Pacman** (tile-based movement, complex enemy AI)
- **Two-player game** of any of the types above (two player inputs)

Ideen

- Arkanoid
- Kollisionen
 - Spielstände
 - Level



Ideen

- **Tetris/Candy Crush**
 - Datenstrukturen
 - Level
 - Spielstände



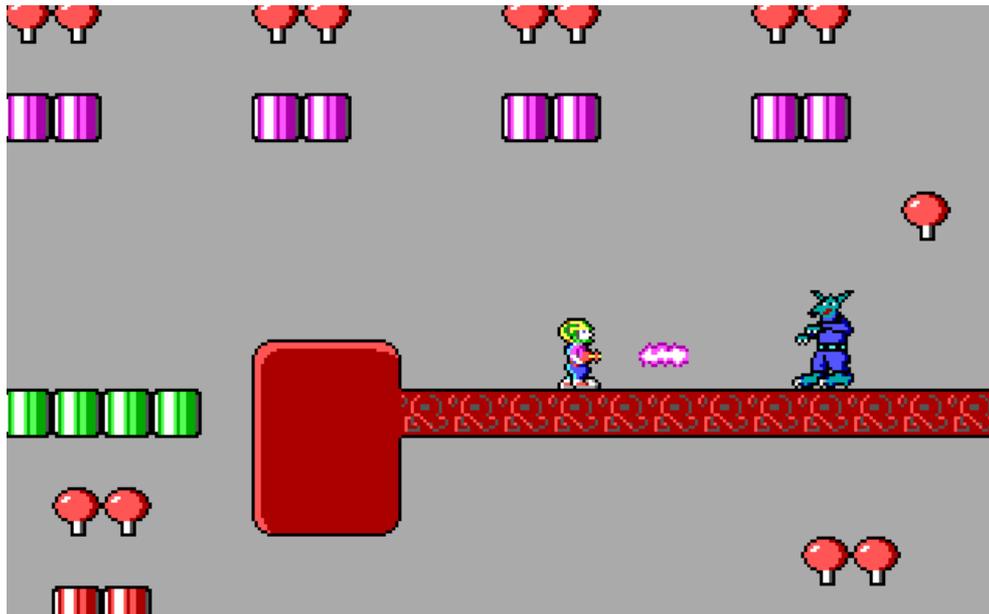
Ideen

- **Shoot-em-up/Space Invaders/1942**
 - Gegner
 - Schussfunktion
 - Eingeschränkte Bewegung



Ideen

- **Einfacher Platformer**
 - Schwerkraft, einfache Physik



Ideen

- **Einfacher Platformer: „Endless Running“**
 - Stetige Vorwärtsbewegung (mit der Zeit schneller)
 - Welt wird automatisch generiert (immer neu)



Ideen

- **Bomberman / Pacman**
 - Tile-basierte Bewegungen
 - Gegner-KI



Ideen

- **Angry Birds/Physik-Simulationen**
 - Gameplay basiert maßgeblich auf Physik-Engine

