



Blockpraktikum Multimediateprogrammierung 2010

Gruppe 6:

Johannes Senner, Vyacheslav
Ladyzhenskyy, Clara Lüling, Felix
Reitberger, Iva Karlecova

Erste Ideen

- Puzzle Bobble + Hangman/Scrabble
- Spielen im Kreis
- Umgekehrte Spielrichtung (Wasser und Quallen)
- **Hühnerstall-Szenario**



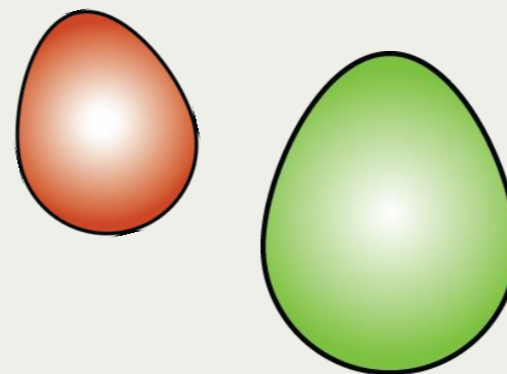
Ansätze zum Spielkonzept

- bewegliche Spielfigur (Fuchs)
- Spielfigur muss herunterfallende Eier auffangen
- Gewinnbedingung
 - Singleplayer: Anzahl bestimmter Eier auffangen
 - Multiplayer: wer überlebt am längsten bzw. Score



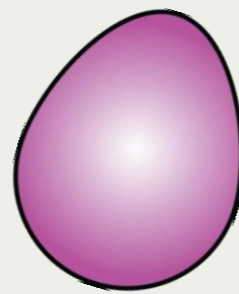
Verwendete Technologien

- Spiel programmiert in Flash, Flash Builder (anfänglich), Actionscript 3
- Grafiken erstellt mit Adobe Illustrator



Schwierigkeiten

- Netzwerk/Synchronisation
- Mergen: Versionkonflikte
CS3/4/5
- KI einbinden
- Zu wenig Planung /
Abstimmung zu Beginn
- Zeitmangel



Erfolge

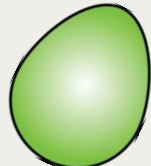
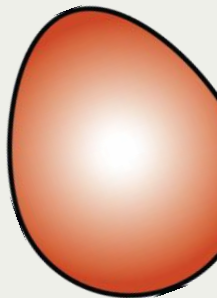
- Singleplayer
- Grafik: Animationen
- Schlaue KI
- Viel gelernt im Umgang
mit Flash/AS3



Verwendete XP-Techniken

- Planning Game: sehr hilfreich
- Small Releases: erster lauffähiger Release erst nach einem Tag, danach häufig
- Testing/Refactoring: sehr oft
- Pair Programming: ohne P.P. würde man viele Kleinigkeiten übersehen

Verwendete XP-Techniken

- Collective Ownership: tägliche Stand-Up Meetings 
- Continuous Integration: häufiges Mergen auf Dauer anstrengend
- 40-Hour Week: nicht wirklich einhaltbar 
- On-Site Customer: Max war große Hilfe



KI: Konzept

1. Ermittelt bestes Ei (das mit meisten gleichfarbigen (in-)direkten Nachbarn)
2. Versucht Ei abzuschießen:
 - mit unveränderter Spielerposition:
 - Schiesst wenn imaginärer Flug erfolgreich, also wenn kein Hinderniss
 - mit verschiedenen x Positionen:
 - Schiesst wenn imaginärer Flug erfolgreich , also wenn kein Hinderniss
 - Schuss auf freie Nachbarplätze
3. Wenn fehlgeschlagen: versucht nächst-bestes Ei

//TODO:

- Bugfixing
- KI und Netzwerk richtig einbinden
- Highscore Table
- Sounds
- Upgrades: Biofutter/-eier, Salmonellen

