



Blockpraktikum Multimediaprogrammierung 2011

Max Maurer

Projektaufgabenstellung

Aufgabe 1



Das Projekt

- Drei verschiedene Teams à 6 Personen
- Aufgabenstellung für alle Teams identisch
- Trotzdem möglichst innovatives und kreatives Ergebnis
- Spielspaß!
 - Wichtig ist nicht nur die Umsetzung der Funktionalität sondern auch das Finetuning für richtigen Spielspaß!

Die Aufgabenstellung



<http://i33.photobucket.com/albums/d64/ConfusedCartman/LittleBigPlanetLogo.jpg>

Die Aufgabenstellung



http://www.youtube.com/watch?v=zB9Jx_CMqfs



Grundsätzliche funktionale Anforderungen

- Anwendung besteht neben dem Spiel selbst aus:
 - Startmenü
 - Impressum
 - (Kurz-)Anleitung oder InGame-Anleitung
 - Optionen (z.B. Sound an/aus)
- Basierend auf einer Physikengine
- Eigenes neues Spielkonzept
- Eine Spielart
 - Storybasiert für Einzelspieler
 - Multiplayer am gleichen Rechner
 - Livemultiplayer über Netzwerk



Inhaltliche Anforderungen

- Gameplay
 - 2D!
 - Verschiedene Level und Themen
 - Physikalische Interaktion mit dem Level
 - Gegner
 - Mind. 1 Werkzeug (z.B. Enterhaken)



Grundsätzliche nicht-funktionale Anforderungen

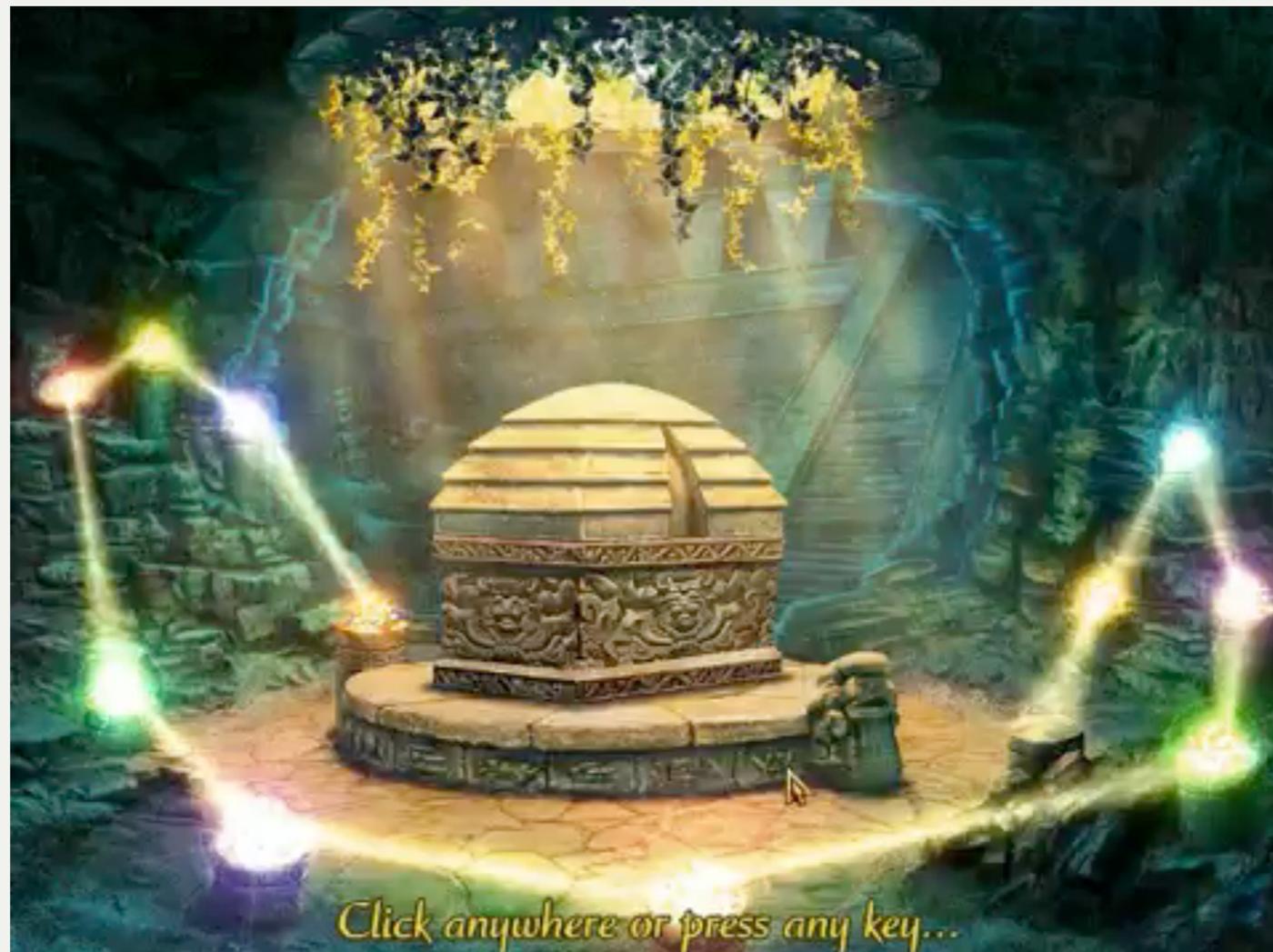
- Animation und Interaktion
- Eigenes gestalterisches Thema
- Besonderes Augenmerk auf das „Feeling“
 - Richtiger Schwierigkeitsgrad
 - Gute Benutzbarkeit
 - Spaß am Spiel
 - Beispiel für gutes Spielgefühl: „Treasures of Montezuma“ von Alawar Games
- Änderungsfreundlichkeit der Anwendung (Struktur)
- Benutzbarkeit, Fehlerfreiheit und Robustheit
- Das Ergebnis soll publizierbar sein
 - Keine urheberrechtlich geschütztes Material oder Code verwenden!
 - Selbsterklärend

Fließendes Spielkonzept



Quelle: Youtube.com

Fließendes Spielkonzept



Quelle: Youtube.com



Weitere Entwicklungswerkzeuge

- *SVN*-Repository zur Verwaltung aller für das Projekt relevanten Dateien www.rz.ifi.lmu.de/Dienste/Subversion
 - Lesezugang für den Benutzer: maurem
- Speicherplatz auch auf lokalen Server
 - `\\grulemuck\workspace\courses\ss11\bmmp`
- Zur Umsetzung des Test-First Ansatzes:
ASUnit für Unit-Tests in ActionScript 3 (www.asunit.org)



Die ersten Schritte

- Teams bilden
- Teamaufgaben verteilen
- SVN anlegen
- Informationen zum Originalspiel beschaffen
- Planning Game durchführen



Abgabe der Hausaufgabe

- Abgabe per Mail
 - max.maurer@ifi.lmu.de
- Abgabe heute Abend
- Alle Quellen
- Bitte als ZIP-Datei (vorname.nachname)
 - Keine Ordnerstruktur