

BLOCKPRAKITKUM
MULTIMEDIAPROGRAMMIERUNG
2011

TEAM 1

ANGRY NERDS



- aus “Angry Birds” wird “Angry Nerds”
- Nerds vs. Bullies
- Setting: Schule (Pausenhof, Klassenzimmer, Sporthalle)
- Story: Nerd will Date mit Cheerleaderin, muss aber erst ihren Freund den Bully besiegen.



- Twist gegenüber Originalspiel:
 - Stärke der Geschosse wird über vorangestelltes Minispiel ermittelt
 - Bullies haben verschieden Wutstufen, und müssen dadurch in einem bestimmten Zeitraum zerstört werden.



ENTWICKLUNGSANSÄTZE

- Actorklasse (Verbindet Box2D-Elemente mit MovieClips)
- Kollisions-Detection auf Basis von Box2D
- Leveldesign wird in XML-Datei abgespeichert
- Modulare Minigames verknüpft mit Events



VERWENDETE TECHNOLOGIEN

- Flash CS5 + CS5.5
- Physikengine Box2D
- Adobe Illustrator CS5 + Adobe Photoshop CS5
- Wacom Grafiktablets für die Grafiken
- SVN (Tortoise)



XP-METHODEN

- Pair-Programming
- Permanente Integration
- Häufiges Testen
- Kommunikation (Stand-Up Meetings, ToDo-Listen, Aufgabenverteilung)



HERAUSFORDERUNGEN

- SVN (“Wer arbeitet gerade an was?” - “Wer arbeitet gerade an der ShootingRamp.fla?”)
- Zusammenführung der einzelnen Arbeitsergebnisse (.fla Dateien)
- Abstimmung der Physikparameter
- knappes Zeitlimit



- dynamische Kameraführung
- konstanter Fortschritt
- gute Kommunikation untereinander
- durchdachte Organisation/Aufteilung
- Lernerfolge
- Gute Stimmung, außer am letzten Tag ;-)





THE
END! ♥