



# Blockpraktikum Multimediaprogrammierung 2011

## Team 2

# Aufgabenstellung:



Quelle: [http://www.pcgames.de/screenshots/667x375/2011/01/angry\\_birds\\_rio.jpg](http://www.pcgames.de/screenshots/667x375/2011/01/angry_birds_rio.jpg)

# Appetite for Destruction



## Spielidee:

- Singleplayer - Koch
- Koch muss verschiedene Zutaten für das Retten der Prinzessin abschießen
- Zutaten werden durch Objekte geschützt
- 5 Level mit je 2 Unterlevel mit steigendem Schwierigkeitsgrad
- Koch ist beweglich





# Verwendete Technologien:

Adobe Flash CS 5.5

Adobe Actionscript 3.0

Adobe Photoshop CS 5.5

Adobe Illustrator CS 5.5

XML Version 1.0

# Umsetzung:

## Schwierigkeiten:

- Zeitmangel
- Lange Compile Zeiten wegen Box2D
- Arbeiten im Team auf einer einzigen fla-Datei

## Erfolge:

- Objektorientierte Grundstruktur
- fast kein Code in der fla Datei
- Erstellung von polygonalen Objekten mit Hilfe eines einfachen Polygonen Editors
- Einfaches Leveldesign durch Leveleditor „QUADLE“ (QUick And Dirty Level Editor)
- alle Gameplay-Konstanten in einer zentralen Klasse
- alle externen Ressourcen im swf eingebettet (XML etc...)

# XP-Techniken

**Release Plan:** nicht Monate sondern Tage

**Pair Programming:** hilfreich bei der Fehlersuche

**Stand Up Meeting:** täglich zur Knoppers Zeit =)

**40-hour week:** nicht wirklich einzuhalten

**Collective ownership:** Zusammenführen (Merge)

**Testing:** häufiges Testen mittels Flash Player /

Traces und Debug-Optionen





# Zu Tun Liste:

- ***Sound FX + Hintergrundmusik (On/Off-Option)***
- ***Feinabstimmung***
- ***verschiedene Projektile***