

BLOCKPRAKTIKUM

MULTIMEDIAPROGRAMMIERUNG 2011

TEAM 5

Blood Fuel 2^d



ERSTE IDEEN

- **Nerd im Kühlschrank**

Ein kleiner Nerd kämpft sich vom Gemüsefach bis hoch ins Gefrierfach zur Pizza durch.

- **Frosch in einer Kanalisation**

Ein Frosch tötet Kanalisations-Ungeziefer mit seiner Zunge auf seinem Weg zur Oberfläche.

- **Känguru im Zoo**

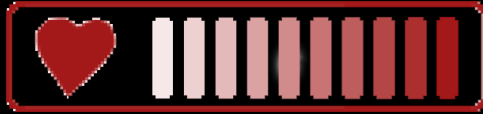
Ein Känguru boxt auf seinem Fluchtversuch aus dem Zoo verschiedene misgünstige Tiergegner aus dem Weg

REALISIERTE SPIELIDEE



„BloodFuel 2D“
(FSK 16)

Der Astronaut NnamßuH ist fern seines Heimatplanetens. Da sein Treibstoff vorzeitig ausgeht, muss er auf fremden Planeten Zwischenstopps einlegen, wo er Sprit findet. So reist er durch das All, immer in der Hoffnung, bald seinen wunderschönen Heimatplaneten wieder zu sehen.



BloodFuel 2D

- SinglePlayer-Modus
- Jedes Level individuell gestaltet = authentisch
- 3 verschiedene Level = 3 verschiedene Planeten
- Astronaut mit Laserwaffe
- Animierte Gegner mit Laserwaffe
- Statische Hindernisse
- Rollende Hindernisse

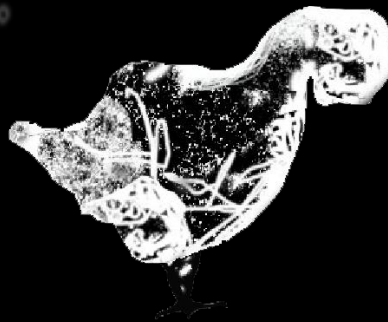
Specials:

- 3. Level ist im Flugmodus
- (Blutige) Explosion
- Healthbar
- Laserkanone



Verwendete Technologien

- Flash CS5
- Photoshop
- Illustrator
- SVN Tortoise
- Dropbox
- Paint



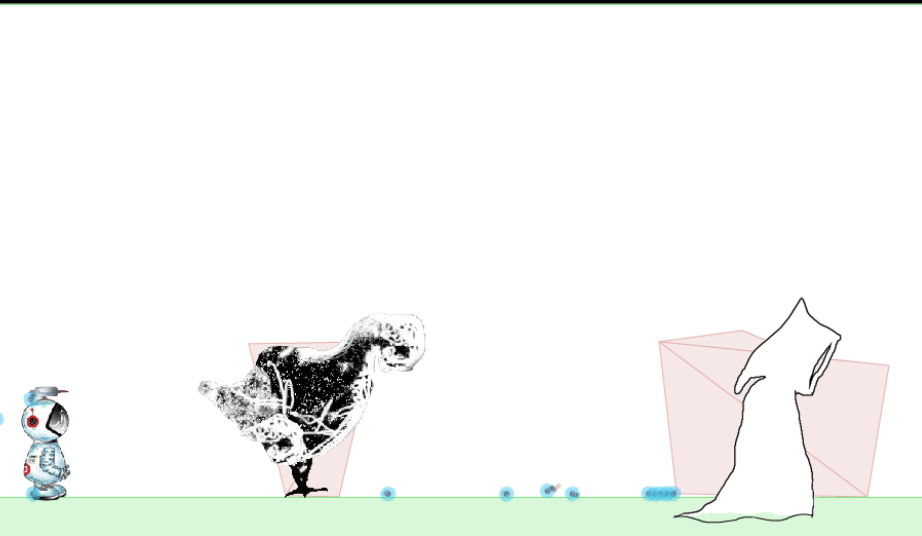
Schwierigkeiten



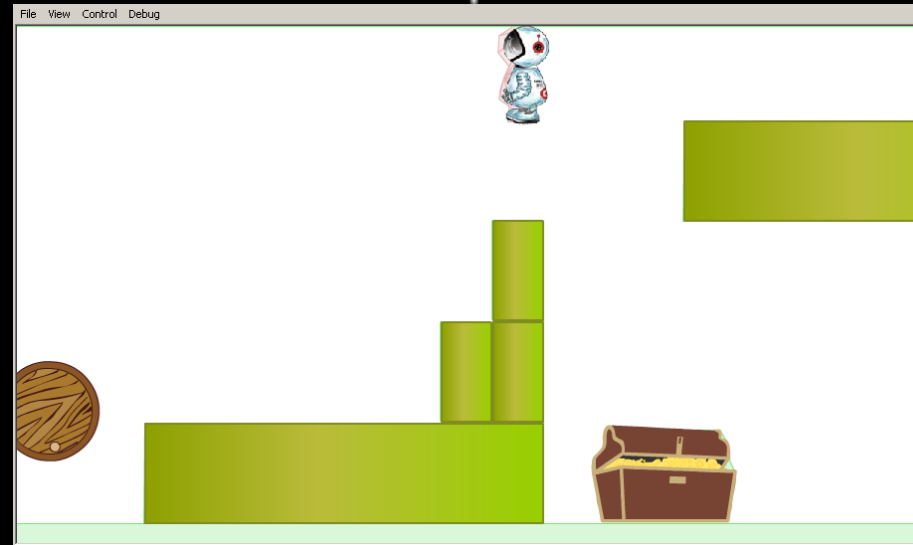
- SVN erstellen
- Beschränkung auf Themenauswahl
- Kleine Rechnerkapazitäten
- Erarbeiten einer Programm-Struktur
- Zeitproblem



Bugs - Screenshots



Probleme mit Body-Kollisionen



Astronaut hängt an der Decke fest

XP-Techniken

- Stand-Up-Meeting
- Ständiges Testen
- Collective Ownership
- Refactoring¹⁰
- Pair Programming
- Continuous Integration
(sehr intensiv!)

Verbesserungsvorschläge

- SVN während der 1. Woche einrichten
- „3. Woche“ (für Nachbereitung) sollte auf der Kursseite angekündigt werden

Keep on playin'!

Anna



Anna



Ben



Franzi



Kerstin



Shao

