



Blockpraktikum Multimediatechnische Programmierung

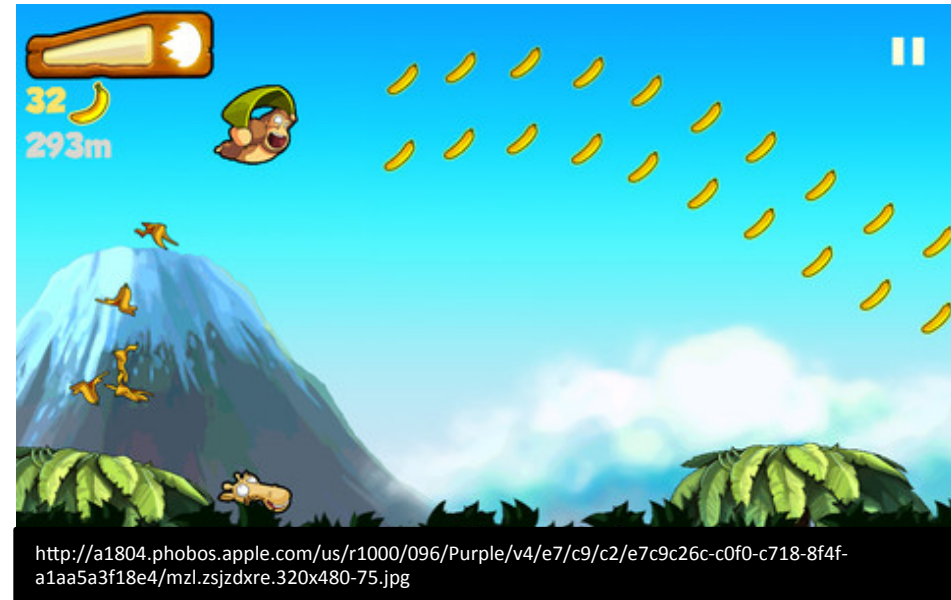
Henri Palleis
Aufgabenstellung

Das Projekt

- Vier Teams à 5 Personen
- Aufgabenstellung für alle Teams identisch
- Trotzdem möglichst innovatives und kreatives Ergebnis
- Spielspaß!
 - Spielspaß genauso wichtig wie Umsetzung der Funktionalität

Die Aufgabenstellung #1

ENDLESS RUNNING





Weitere Beispiele

2D:

- Jetpack Joyride, Tiny Wings, Ski Safari, Punch Quest

3D:

- Temple Run, Pitfall, Subway Surf, Run with Friends

Grundsätzliche funktionale Anforderungen

- Anwendung besteht neben dem Spiel selbst aus:
 - Startmenü
 - Impressum
 - (Kurz-)Anleitung (z.B. In-Game-Anleitung)
- Spiel ist eingebettet in eine grafisch zum Spiel passende Website
- Level-Aufbau soll zufällig generiert werden
- Eigenes einzigartiges Spielkonzept

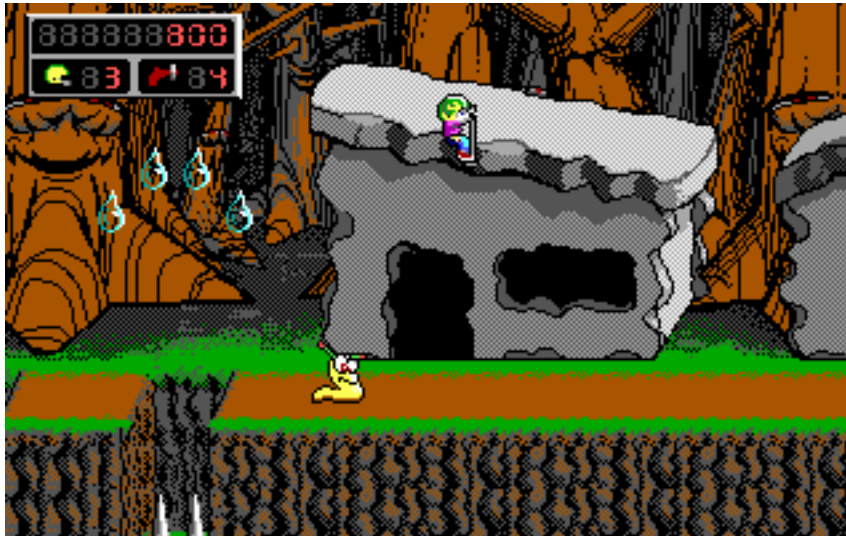


Inhaltliche Anforderungen

- Gameplay
 - Spiel wird mit der Zeit schwieriger
 - Ziel: Distanz maximieren – So lange wie möglich am Leben bleiben
 - Gegenstände sammeln (Münzen, Bananen etc.)
 - Können z.B. als Währung in integriertem Store verwendet werden
 - Hindernisse, evtl. Verfolger
 - Ausweich-/Zerstörungsmanöver
 - Power-Ups
 - Etc.

Die Aufgabenstellung #2

JUMP AND RUN



<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/c/c2/Keen4screenshot.PNG>



http://en.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_%28series%29#mediaviewer/File:NES_Super_Mario_Bros.png



Weitere Anforderungen

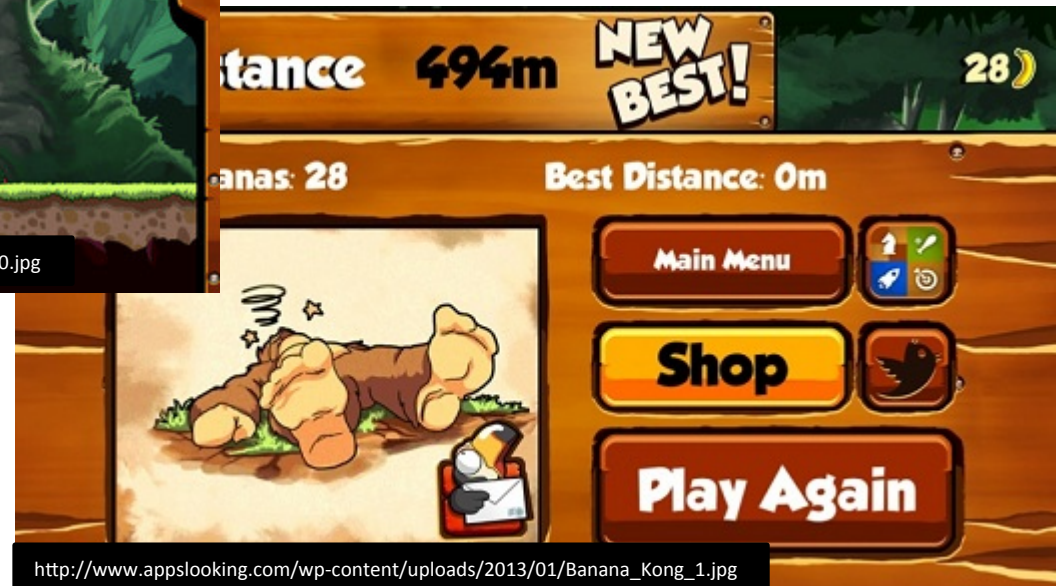
- Gestaltung: Animationen, Details...und Abwechslung!
- Sound: Entweder geeignete Sounds (mit passender Lizenz!) suchen oder eigene Musik und Sounds machen (-> Audiolabor, Breakout-Session vereinbaren)!



Nicht-funktionale Anforderungen

- Animation und Interaktion
- Eigenes gestalterisches Thema
- Besonderes Augenmerk auf das Feeling
 - Richtiger Schwierigkeitsgrad
 - Gute Benutzbarkeit
 - Spaß am Spiel
- Flexible Anwendungsstruktur
- Robustheit, Fehlerfreiheit
- Ergebnis soll publizierbar sein
 - Kein urheberrechtlich geschütztes Material verwenden (gilt natürlich auch für Code)
 - Abgeschlossenheit

Fließendes Spielkonzept





Weitere Entwicklungswerkzeuge

- GIT-Repository zur Verwaltung aller für das Projekt relevanten Dateien.
- Zur Umsetzung des Test-First-Ansatzes:
 - QUnit: <http://qunitjs.com/>



Die ersten Schritte

- Teams bilden
- Teamaufgaben (vorläufig) verteilen
- GIT-Repositories und GitHub-Profile anlegen
- Informationen zum Originalspiel sowie den anderen Beispielspielen beschaffen
- Planning Game



FRAGEN?



Abschlusspräsentation

- Freitag
 - Jedes Team präsentiert ihr Spiel
 - Zuerst Folien, dann Live-Demo
 - Insgesamt ca. 15-20 Minuten pro Team



Präsentationsfolien

- Entwicklungsideen
- Ansätze, grundlegende Ideen
- Verwendete Technologien
- Beschreibung der Spielidee
- Schwierigkeiten/Erfolge bei der Entwicklung
- Anwendung der verschiedenen XP-Techniken
- Lustige Bugs
- Einschätzung zur Eignung der verwendeten Technologie für die Spieleprogrammierung
- Sonstiges (Ideen, Verbesserungsvorschläge)

Abgabe

- Abgabe einer endgültigen Version
 - Erfüllt alle Anforderungen
 - Alle Quelldateien (HTML, JS, Sounds, Grafiken, Schriften)
 - Publizieren einer Spielwebseite
- Eventuell benötigte 3rd-Party-Software
- Fertigstellung bis Ende nächster Woche