



# Blockpraktikum Multimediatechnische Programmierung 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



# Die Aufgabenstellung



<http://www.youtube.com/watch?v=bNNzRyd1xz0>



# 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
  - Rundenbasierter Multiplayer
  - Livemultiplayer über Netzwerk



# Inhaltliche Anforderungen

- Gameplay
  - Verschiedene Level
    - Verschieden Objekte mit unterschiedlichem Verhalten
  - Verschiede Schussmöglichkeiten
  - Verschiedene Themes
  - Mind. 1 zusätzliches neues Spielkonzept

# Grundsätzliche nicht-funktionale Anforderungen

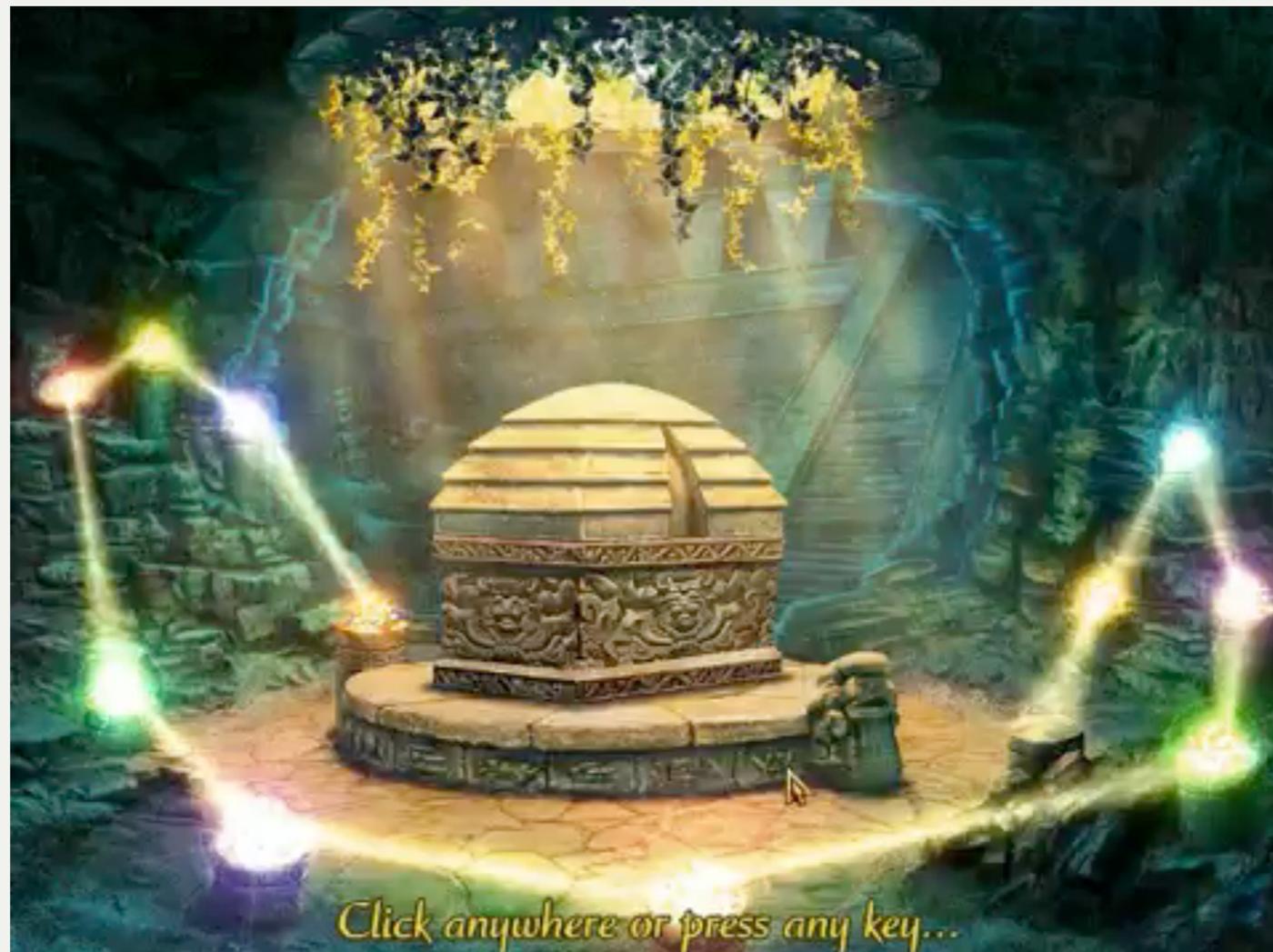
- Animation und Interaktion
- Eigenes gestalterisches Thema
- Besonderes Augenmerk auf das „Feeling“
  - Richtiger Schwierigkeitsgrad
  - Gute Benutzbarkeit
  - Spaß am Spiel
  - Beispiel für gutes Spielgefühl: „Treasures of Montezuma“ von Alawar Games
- Änderungsfreundlichkeit der Anwendung (Struktur)
- 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](http://www.rz.ifi.lmu.de/Dienste/Subversion)
  - Lesezugang für den Benutzer: maurem
- Speicherplatz auch auf lokalem Server
  - `\\grulemuck\workspace\courses\ss11\bmmp`
- Zur Umsetzung des Test-First Ansatzes:  
*ASUnit* für Unit-Tests in ActionScript 3  
([www.asunit.org](http://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