5.5.2023

Java AWT Game

Laurin Zoss, Nepomuk Lehmann

Projektbeschreibung

Unser agiles Scrum-Projekt hat die Vision, ein unterhaltsames Java-Spiel mit einfachen AWT-Grafiken zu entwickeln. Die Spieler/innen müssen Hindernissen in Form von herumhüpfenden Würfeln, die jeweils von den Rändern abprallen, ausweichen.

Das Spiel wird mit Hilfe von agilen Methoden entwickelt, was bedeutet, dass unser Team flexibel und iterativ arbeitet, um sicherzustellen, dass das Spiel den Anforderungen des Product Owners entspricht.

Das Spiel wird mit Java und der AWT-Bibliothek entwickelt, damit es auf einer Vielzahl von Plattformen ausgeführt werden kann. Wir haben uns bewusst für einfache AWT-Grafiken entschieden um die Entwicklungszeit in Grenzen zu halten.

Die Herausforderung des Spiels besteht darin, den herumfliegenden Würfeln bestmöglich auszuweichen, und solange wie möglich zu überleben. Wenn dies nicht gelingt bekommt der Spieler Schaden. Mit fortschreitender Zeit wird das Ausweichen immer schwieriger.

Unser Ziel ist es, ein unterhaltsames und süchtig machendes Spiel zu entwickeln, das die Spieler/innen stundenlang unterhalten wird.

Anforderungskatalog

|  |  |
| --- | --- |
| Anforderung | Priorität |
| Das Spiel muss ein unterhaltsames Spielerlebnis bieten, das die Spieler/innen stundenlang fesselt. | Hoch |
| Das Spiel muss auf einer Vielzahl von Plattformen laufen und auf älteren Geräten gut funktionieren. | Mittel |
| Das Spiel muss einfach und intuitiv zu bedienen sein, um ein nahtloses Spielerlebnis zu gewährleisten. | Tief |