-portalfunktion:

- statisch

- zufällig

Die kleine Schlange Nimmersatt braucht deine Hilfe, sie findet ihr Futter nicht in dieser riesen großen Welt. Führe sie zu ihrem Futter, doch gib Acht es liegt auch ab und an was auf dem Weg, was Nimmersatt nicht verträgt!

404-Not Found Group bringt das historisch bekannte Spiel Snake wieder auf den Markt. Mit neuen Features wird das Spiel zu einem kleinen Abenteuer.

|  |  |
| --- | --- |
| Woche | Zeit |
| 41. Woche | Finale Präsentation |
|  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Woche | Zeit | Was |
| 41 | 05.10 | Finale Präsi |
| 40 | 28.09 -04.10 | Abgabe (2.10) |
| 39 | 21.09 – 27.09 | Präsentation |
| 38 | 14.09 – 20.09 | Bug-Fix |
| 37 | 07.09-13.09 | Fertig jeder |
| 36 | 31.08-06.09 | Verschönern |
| 35 | 24.08-30.08 | Features mit Level , Hindernissen |
| 34 | 17.08-23.08 | Erste komplett Version mit Modellen |
| 33 | 10.08-16.08 | Schlange -Modell |
| 32 | 03.07-09.08 | Schlangenkette |
| 31 | 27.07-02.08 | Prüfungs- |
| 30 | 20.07-26.07 | wochen |
| 29 | 13.07-19.07 | ““ |
| 28 | 06.07-12.07 | Grundgerüst mit Würfel |
| 27 | 29.06 -05.07 | Three.js lernen |
| 26 | 22.06 -28.06 | Planungspräsi |

Grundgerüst mit Würfel als Platzhalter:

Ramón : Spielwelt, Kamera, Licht , Essen

Meltem: Navigation/Steuerung eines Würfels in der Welt

* Kathi: Kollision von Würfel und Spielweltende und Essen

Schlangenkette:

Ramón: Schlange wird größer/kleiner mit Essen

Meltem: Navigation mit Schlangenkette,

Kathi: Kollision mit Schlangenkette

Erste komplett Version mit Modellen:

Ramón: Modelle einbinden, Schatten, Licht

Meltem: Modell steuern, Highscoure,

Kathi: Modell kollidieren, Menü, Gameinteraktion

Features mit Level: Hindernissen, Timer :

Ramón:

Meltem: Timer

Kathi: Hindernisse

Level1: X Essen , Zeit aufwärts , Pacman der gerade aus geht (2)

Level2: Hindernisse, Zeit aufwärts

Level3: 2X Essen + Zeit rückwärts, pacman verfolgt die schlange (1)

Level4: Hindernisse, Zeitrückwärts

Level5: 3x Essen + Hindernisse Zeitaufwärts

Level6: 3x Essen + Hindernisse Zeitrückwärts

-

Idee:

* Pacman das die Schlange isst , der den kürzesten Weg zur Schlange findet
  + Pacman darf nicht durch die wand -> Kollision
  + Pacman frisst den kopf der schlange -> game over
  + Wenn schlange frist, wird pacman neugestartet
    - weg suchen
    - schlange fressen
    - neu starten lassen (random platz) wenn schlange frist (einfrieren)
    - kollision mit der Schlange und pacman ist tot
* Schwierigkeit steigern : Navigation ist andersrum oder ähnliches

Freitag 10 Uhr – 13 Uhr

Sonntag: 10 – 13 Uhr

Dienstag: 8 Uhr