

Jump and Run

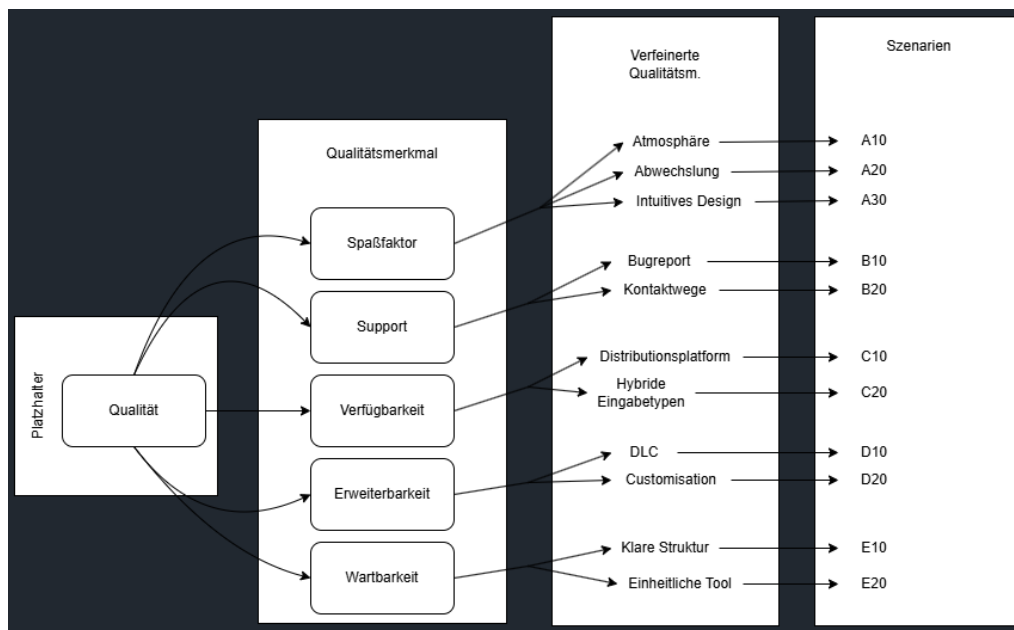
Beschreibung zum Projekt:

In unserem Projekt programmieren wir ein Jump and Run Spiel, wobei das Ziel ist, die Ziellinie am Ende jedes Levels zu erreichen. Dabei gibt es verschiedene Herausforderungen und Rätsel für den Spieler, die er meistern muss.

Softwaretools:

Godot Engine, GitHub

Gesamtanwendungsfalldiagramm:



In der Demo haben wir uns besonders auf den Teil „Spaßfaktor“ konzentriert. Es wurden Designs ausgewählt, die intuitiv sind, sowie bestimmte Sprites, die die Atmosphäre des Levels widerspiegeln sollen.

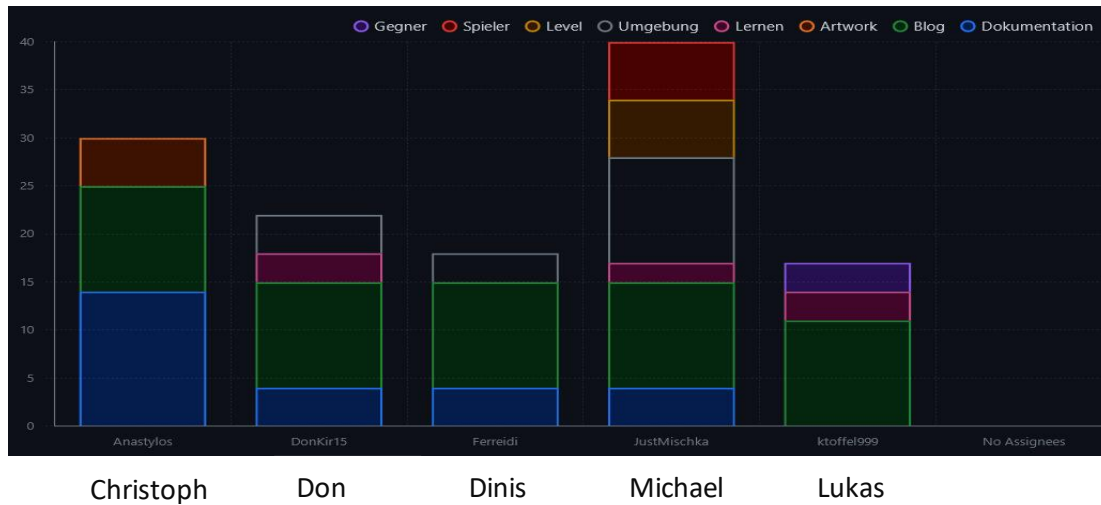
Architekturstil:

Man arbeitet parallel an einem Level, jedoch an unterschiedlichen Szenen, die am Ende zusammengefügt werden, wodurch das Level entsteht. Die Hauptgründe dafür sind, dass es dadurch einfacher ist, parallel am Level zu arbeiten, und die Level für den Spieler übersichtlicher gestaltet werden können.



Statistiken:

Storypoints pro Person:



Storypoints pro Scrumcycle:

