Zusammenfassung Spielablauf:

Auf Spieleseite:

1. Overlay erscheint (Inhalt: Play-Button, Steurung)
2. nach drücken des Startbuttons:
3. Spielfeld erscheint (oben links Zähler Player1, oben mitte verbleibende Zeit, oben rechts Player 2-Scoren = 0 )
4. Spieler 1 spielt,
   1. wenn vom Geist ohne PowerUp gefressen zurück zum vorgegebenen Ort + Abzug von 50 Punkten
   2. nach x sekunden erscheint eine Frucht
   3. Pellets können von Anfang an gefressen werden
   4. PowerUps können von Anfang an gefressen werden
   5. Spiel Endet für spieler 1 nach X sekunden
5. Overlay erscheint (Inhalt: Hinweis das nun spieler 2 dran ist, Startbutton)
6. nach drücken des Startbuttons:
7. Spielfeld erscheint (oben links Player1-Score, oben mitte verbleibende Zeit, oben rechts Zähler Player 2)
8. Spieler 2 spielt,
   1. wenn vom Geist ohne PowerUp gefressen zurück zum vorgegebenen Ort + Abzug von 50 Punkten
   2. nach x sekunden erscheint eine Frucht
   3. Pellets können von Anfang an gefressen werden
   4. PowerUps können von Anfang an gefressen werden
   5. Spiel Endet für spieler 2 nach X sekunden
9. Overlay erscheint (Inhalt: Hinweis Spielzeit beendet, Gewinner, back to Menü)

Allgemeine Bemerkungen:

* Nach erster Abgabe wurden Bedenken bezüglich der Komplexität geäussert
* Folge: Spielablauf wurde deutlich vereinfacht
* Folge: Spielidee gem. erster Abgabe stimmt mit dem jetzigen Ablauf nicht überein => wird in der Dokumentation genauer erläutert (Abgabe FRONT 2)

Spielablauf für 2.Semester

1. “Ich will Spielen” (gibt es mehrere Gruppen, die gleichzeitig spielen können, wie finden zwei Personen zueinander?) -> Spieler an Server
2. sobald zwei Spieler bestätigt haben beginnt Countdown -> Server an Spieler
3. Spiel beginnt bei beiden (mehr oder weniger) gleichzeitig (neu ca. 40 Sekunden lang)
4. Spiel läuft
   1. jede x Sekunden update der Spielerpunktzahl des gegners -> Server
      1. wenn geister gefressen sind erscheinen sie beim gegner -> Server
      2. spezielle Frucht die während 5 sek alle Punkte die der Gegner sammelt bei eigener Bilanz hinzugefügt (Gegner erhält in dieser Zeit entweder keine oder auch Punkte) -> Achtung bsp. Pellet-Farbe ändern! -> Server
      3. wenn ein Spieler einen powerup isst, verschwinden diese beim Gegner -> Server
5. Spielende
   1. Resultat an Server
   2. Gewinner wird angezeigt -> Server

=> Spielablauf für Schnittstellendefinition visualisiert und anhand dessen gearbeitet

Allgemeine Bemerkungen:

* Bei der Besprechung mit Marc am 16.01.2023 wurden Bedenke bezüglich der Anzahl an Abtauschmöglichkeiten geässert
* Folge: Spielideen wurden für FRONT2 gesammelt (Punkt 4)
* Folge: Prototyp wird sich im kommenden Semester ändern => wird in der Dokumentation genauer erläutert (Abgabe FRONT 2)

Spielablauf finale Version:

Auf Spieleseite:

1. Overlay erscheint (Inhalt: Start Game, Spielregeln)
2. Nach drücken des Start-Game-Buttons:
3. Overlay Enter Names: Spieler 1 und 2 geben ihr Name ein
4. Nach erneutem drücken des Start-Game-Buttons
5. Spielfeld erscheint (oben links Zähler Player1, oben mitte verbleibende Zeit, oben rechts Player 2-Scoren = 0 )
6. Spieler 1 spielt,
   1. wenn vom Geist ohne PowerUp gefressen zurück zum vorgegebenen Ort + Abzug von 50 Punkten
   2. nach x sekunden erscheint eine Frucht
   3. Pellets können von Anfang an gefressen werden
   4. PowerUps können von Anfang an gefressen werden
   5. Spiel Endet für spieler 1 nach X sekunden
7. Overlay erscheint (Inhalt: Hinweis das nun spieler 2 dran ist, Startbutton)
8. nach drücken des Startbuttons:
9. Spielfeld erscheint (oben links Player1-Score, oben mitte verbleibende Zeit, oben rechts Zähler Player 2)
10. Spieler 2 spielt,
    1. wenn vom Geist ohne PowerUp gefressen zurück zum vorgegebenen Ort + Abzug von 50 Punkten
    2. nach x sekunden erscheint eine Frucht
    3. Pellets können von Anfang an gefressen werden
    4. PowerUps können von Anfang an gefressen werden
    5. Spiel Endet für spieler 2 nach X sekunden
11. Overlay erscheint (Inhalt: Hinweis Spielzeit beendet, Back to menu, Score records)

Finale Version  
Auf Quizseite:

1. Overlay erscheint (Inhalt: Wissensquiz, Darg and Drop Quiz)
2. Nach drücken des Wissensquiz-Buttons:
   1. Overlay Wissensquiz (Inhalt: Starte das Quiz, Back)
   2. Nach drücken des Starte das Quiz-Buttons:
      1. 22 Fragen erscheinen hintereinander
      2. Wenn eine Frage richtig beantwortet wird, wird sie grün markiert
      3. Wenn eine Frage falsch beantwortet wird, wird sie rot markiert
      4. Quiz endet nachdem alle Fragen beantwortet wurden
   3. Overlay erscheint (Inhalt: Starte das Quiz, Hinweis Quiz ist Vorbei mit Anzahl Punkte, Back)
3. Nach drücken des Drag and Drop Quiz-Buttons:
   1. Quiz erscheint
   2. Antworten auf das richtige Feld schieben
   3. Überprüfen-Button drücken
      1. Das Quiz das Quiz wird kontrolliert
      2. Hinweis über die erreichte Punktzahl erschein als Pup-Uo
   4. Zurücksetzen-Button
      1. Das Quiz wird neugestartet

Allgemeiner Ablauf Spielidee (anfangs Semester erstellt):

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Legende (Farben vom Text) | wir müssen besprechen/unklar  nur Option, wenn wir Zeit haben  nur zum besser Übersicht | | | |
| STATUS |  |  |  |  |
|  | Pacman | - normal (in Bewegung) ODER |  |  |
|  |  | - eingefroren ODER |  |  |
|  |  | - Menschenfresser (bereit, andere Spieler zu fressen) |  |  |
|  | Geist | - normal (bewegt sich, frisst Pacman, in 4 Farben) ODER |  |  |
|  |  | - verängstigt (bereit, gefressen zu werden, blau mit weissen Augen) ODER |  |  |
|  |  | - Dazwischen (immer noch bereit, gefressen zu werden, weiss mit roten Augen) |  |  |
|  | Spielfeld | - leer ODER |  |  |
|  |  | - mit einem Punkt ODER |  |  |
|  |  | - mit einer Frucht ODER |  |  |
|  |  | - mit einem blinkenden Stein ODER |  |  |
|  |  | - mit einem Stern (der einen anderen Spieler fressen kann) |  |  |
|  |  | Noch mit oder ohne: |  |  |
|  |  | - mit einem Pacman ODER |  |  |
|  |  | - mit einem Geist ODER |  |  |
|  |  | - mit Pacman und Geist |  |  |
|  | Punktezahlung | - Spieler 1 ODER |  |  |
|  |  | - Spieler 2 |  |  |
|  | Startzeit | - Startzeit1 |  |  |
|  |  | - Startzeit2 |  |  |
|  | Spieler | * aktuell ODER * wartend |  |  |
| ANIMATIONEN | Pacman sterben |  |  |  |
|  | Geist wurde gegessen |  |  |  |
|  | Gefrorenes Pacman wurde gegessen |  |  |  |
| ABLAUF |  |  |  |  |
|  | Der Spieler betritt das Home-Menü |  |  |  |
|  | Der Spieler wählt eine der Optionen per Mausklick | 1 Spielen |  |  |
|  |  | 2 Spielregeln |  |  |
|  |  | 3 Motivation |  |  |
|  |  | 4 Impressum |  |  |
|  | Der Spieler wählt “Spielregeln” | Die Anleitungsseite wird angezeigt  Knopf "Pacman” = zurück zum Startmenü |  |  |
|  | Der Spieler wählt "Motivation” | Die Seite “Motivation” wird angezeigt  Knopf "Pacman” = zurück zum Startmenü |  |  |
|  | Der Spieler wählt die Option “Impressum” | Der Bildschirm "Impressum” wird angezeigt  Knopf "Pacman” = zurück zum Startmenü |  |  |
|  | Der Spieler wählt die Option "Spielen” | Angezeigtes Menü zur Eingabe des Namens für Spieler 1 | Knopf "Weiter”  Knopf "zurück zum Startmenü" |  |
|  |  | Wenn “Weiter” DANN  zur Eingabe des Namens für Spieler 2 | Knopf "weiter”  Knopf "zurück zum Startmenü" |  |
|  |  | Wenn weiter geklickt wurde DANN  Spiel beginnt | Wenn die Taste "exit" gedrückt wird, wird angezeigt “möchtest du Spiel beenden?” Seite  Knopf "Ja" - zurück zum Home-Menü  Knopf “nein” - zurück zum Spiel |  |
|  |  |  | Seite "Runde1" wird angezeigt |  |
|  |  |  | Spielfeld gezeigt  Punktestand oben am Schirm (0 0)  Spieler1 befindet sich auf Position 1a  Popup "Bereitmachen Spieler1" gezeigt mit countdown 3 s  Zeit auf 0.00 eingestellt =Startzeit1 | Spieler bewegt sich rechts/links/oben/unten mit Geschwindigkeit 1  wenn awsd gedrückt wird  wenn Position 2(nach dem Bewegung):  - einen Punkt hat DANN Spieler aktuell +10 Punkte + leeres Feld  - eine Frucht DANN Spieler aktuell + 20 Punkte + leeres Feld  - ein verängstigtes Geist DANN aktueller Spieler + 50 Punkte + Animation Geist gegessen + Sound + Geister Position auf Startposition a1/b1/c1/d1 geändert  - ein normaler Geist DANN aktuelles Spielerleben -1 + Animation PACMAN Sterben + Sound + Positionsänderung auf Position 1a oder 1b?/verschwindet - kann sich 2 Sekunden lang nicht bewegen  - ein blinkendes Steinchen DANN Geister ändern ihre Form + leeres Feld - ein Stern DANN gefrorenes Pacman wurde gezeigt + leeres Feld  - ein gefrorenes Spieler DANN Spieler wartend -50 Punkte und verschwindet von Mape + Position geändert zu 1a für Spieler1/ zu 1b für Spieler2 |
|  |  |  |  | Geister starten von der Geister-Startposition a1/b1/c1/d1  bewegt sich zufällig nach rechts/links/oben/unten mit Geschwindigkeit 2 bis zur Wand/Kreuzung  dann Richtung ändern/fortfahren (zufällig, aber in der "erlaubten" Richtung ohne Wand)  wenn an der Position a2/b2/c2/d2 (nach dem Bewegung vom Geist)   * kein Pacman ist DANN weiter   ODER   * wenn Pacman da   1) UND Geistermodus verängstigt DANN Animation sterbender Geist + Geist zurück zur Ausgangsposition + Status Geist auf normal ändern  2)UND Geistermodus normal + DANN Animation sterbender Pacman + Pacman zurück zur Position 1a/1b? |
|  |  |  |  | wenn die Anzahl der Leben von Spieler1 = 0 ist,  ODER wenn Zeit = Startzeit1 +20-30 s = Startzeit2 (zufällig)  DANN beginnt anderer Spieler  - Spieler 1 ändert den Status auf wartend/gefroren. Seine Position ist jetzt 2a  - Spieler2 auf Startposition 1b  - Seite "Bereitmachen Spieler2" mit countdown 3 s gezeigt |
|  |  |  |  | wenn die Anzahl der Leben Spieler 2 = 0 ist  ODER wenn Startzeit2 + 20-30s (zufällig) = Startzeit3 DANN  "Ende von Runde1" wird angezeigt  Beginnt Runde 2 |
|  |  |  | Seite "Runde2" wird angezeigt |  |
|  |  |  | Spielfeld gezeigt  Punktestand oben am Schirm (von Runde1 übernohmen)  Spieler2 befindet sich auf Position 1a  Popup "Bereitmachen Spieler2" gezeigt mit countdown 3 s  Zeit auf 0.00 eingestellt =Startzeit1 | ...  "Ende von Runde2" wird angezeigt  "Spielende" wird angezeigt + Sieger- und Verliererbild mit Anzahl der erreichten Punkte  Knopf "zurück zum Startmenü" |