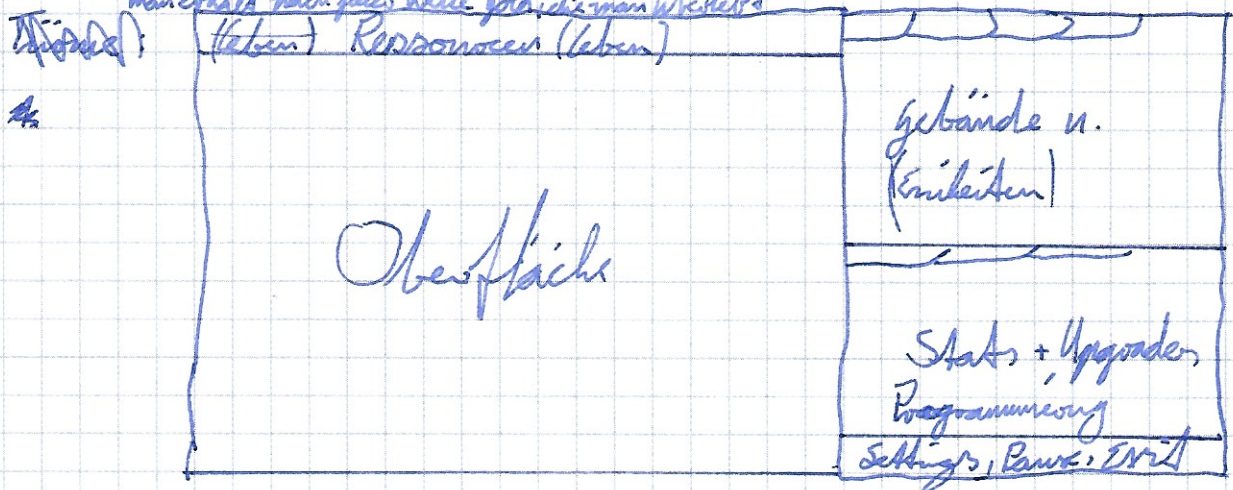


Towers Defense

Ziel: man verteidigt, wenn man alle Leben verloren hat
 alle in einzelnen Leveln aufhalten
 man erhält nach jeder Welle Gold, die man investiert

Mani:



I Gebäude - werden in Karten gebaut; kosten Ressourcen; haben bestimmte Zeit, um gebaut zu werden; Unterhaltungskosten pro Sekunde
 a) Militärgebäude Upgrades: 1. Alles 2. einzelne Stats 3. Spezialisierung

Schadenarten:

1. physischen Schaden
2. magischer Schaden
3. Feuer Schaden
4. Wurzelschaden

5. Elektrizitätsschaden
Trüme siehe Rückseite
Bewehrtes physischen Schaden

Wirtschaftsgebäude - bringen Ressourcen zum Hauptgebäude

Ressourcen: Gold, Holz, Stein, Eisen, Energie, Wurzeln, Nahrung

Name	Baufeld	Produzierte Ressource	Bankkosten	Unterhaltungskosten
Holzfaller	Wald	Holz	Gold, Holz	Gold, Nahrung
Steinbruch	Berg	Stein	Gold, Holz	Gold, Nahrung
Eisenerze	Berg/Hügel	Eisen	Gold, Holz	Gold, Nahrung
Wurzeln- sammler	See	Wurzeln	Gold, Stein	Gold, Nahrung
Nahrungs- sammler	Wiesenfeld	Nahrung	Gold, Holz	Gold, Nahrung
Windmühle	Hügel	Energie	Gold, Holz	Gold, Nahrung
Haupt- gebäude	Wiese	—	—	—
Goldmine	Gold-Berg	Gold	Gold, Stein	Gold, Nahrung

DIS Hausaufgabe Auto a. Reinhard

Klassen	Nutzen
game	Das eigentliche Spiel. Lädt ein Level, berechnet Einheiten/Türme, beinhaltet Ressourcen, etc.
level (struct?)	Beinhaltet Information über ein Level: Anfangsres., Levelaufbau (map), gegnerw/aves (waves) mit Zeitabst.
map	nur Aufbau des Levels, eine Tile Karte, lädt aus ext. Datei (Tiles: Weg, Wiese, Hügel, Wald, ...)
wave (struct?)	Liste mit Zeiten und Einheiten für eine einzelne wave
enemy unit	Eine Einheit. Eigenschaften: defenses, (entl. damage), leben, Ms, Animation, Funktionen wie move(), get damage, (damage)...
building	x, y = Kachelposition, Bau, Unterhaltskosten, Flut: place(x, y), destroy(), update()... Gebäude
tower	abgeleitet von building. damage, ts, shoot(), timeto shot. get res() konsumierende Militärgebäude
economy	abgeleitet von building. production(resources), speed givernes(res) Produzierende Wirtschaftsgebäude
game menu ↳ sub menu	Das Menü im Spiel mit Ausblendungs koordinaten (vll. mehr menus) und buttons, Textur, Texte/Bilder
damage (struct?)	Datentyp für verschiedene Damagetypen (physisch/psychisch etc)
main menu	Spielmenü bzw mit Levelauswahl etc.
resources (struct?)	Datentyp mit Werten für Rohstoffe zum Beispiel für Kosten
defenses (struct)	Datentyp mit Werten für Resistenzen für Schadensberechnungen
projectile & shot	Ein Schuss eines Turms mit Geschwindigkeit, ggf. Animation, Position, gespn Schaden (Zeiger auf Herkunft?)
button	Ein anklickbarer Knopf, Position, Texturen für versch. Zustände (Animationen für Übergänge?), Eventhandling und Funktion

Einheiten - (kann nach Tod bestimmte Dinge fallen)

Name	Leben	Rückzug	MR	FR	WR	ER	MS	Bemerkungen
Ork		✓	X wenig	wenig	✓	X	medium	
Büschel		wenig	brüchen	X	✓	wenig	schnell	für jeden Wurf in Nähe → Bonus
Stein-Trost		✓	wenig	✓	wenig	✓	langsam	
Reinhardt		X	gutes	baum	✓	wenig	schnell	
Skelett		wenig	viel	viel	mittel	viel	mittel	(kann nach Tod auf)

Name	Dmg	AS	Range	Dmg/s	Größe des Dmg-Radius des Projektils
Beigenschütze	10 phy.	1,5		15	ringe
Katapult	30	0,2		6	ein Feld
Magnet	20	1		20	single
Wurfer	50	1		50	ein Feld
Fener	15(2)	1		15(2)	ein Feld
E-Turm	40 1	60		60	ringe

halber Schaden
auf übergegriffene
Ziele (5 mal)

Name	Schuldenstand	Ziel	Baukosten	Unterhaltungskosten	Besonderheiten
Bogenschütze	100% Bogenschütze schnell	nur Bogenschütze	Gold, Holz	Gold, Holz, Stein, Mahnung	Zielmangel, muss vorher, muss länger als gleiche Ziel bevorzugen wird
Kämpfer	100% Kämpfer langsam	AE als	Gold, Holz	Gold, Stein, Mahnung	schiefes Ziel, wo leicht kein Ziel stand
Mages	100% Mage mittel	nur Kämpfer	Gold, Holz, Stein	Gold, Mahnung	leichter Schaden, viel mehr
Wärmer (Garten)	100% Wärmer	kein Punkt im Feld	Gold, Stein, Wärmer	Gold, Wärmer, Mahnung	Verdammung nicht Wärmer > Feuer (Feuer macht das keine Stelle)
Feuer (Wärmer) mit Holz	100% Feuer langsam	AE	Gold, Stein	Gold, Holz, Mahnung	braucht ein (Schaden über Zeit) kann durch Wärmer gelöst werden
Elektronik	100% Elektronik sehr langsam	versteht ein Ziel am, Gold, Stein, Feuer mehrfach	Gold, Holz, Stein, Feuer	Gold, Mahnung, Energie	schweres Ziel, wenn bestimmte Zeit lang bestehen, Abhängig von Reparatur