

# Abschlussprojekt

## Grundlagen der Programmierung:

### Die Mumie



click  
to  
start  
Adventures



click  
to  
start  
Adventures

# Storyline

Rundenbasiertes Kampfspiel



Die Mumie.

Eine verbotene Liebe zwischen dem Hohenpriester und der Geliebten des Pharao aufgedeckt, worauf über Imothepein furchtbarer Fluch verhängt wurde.

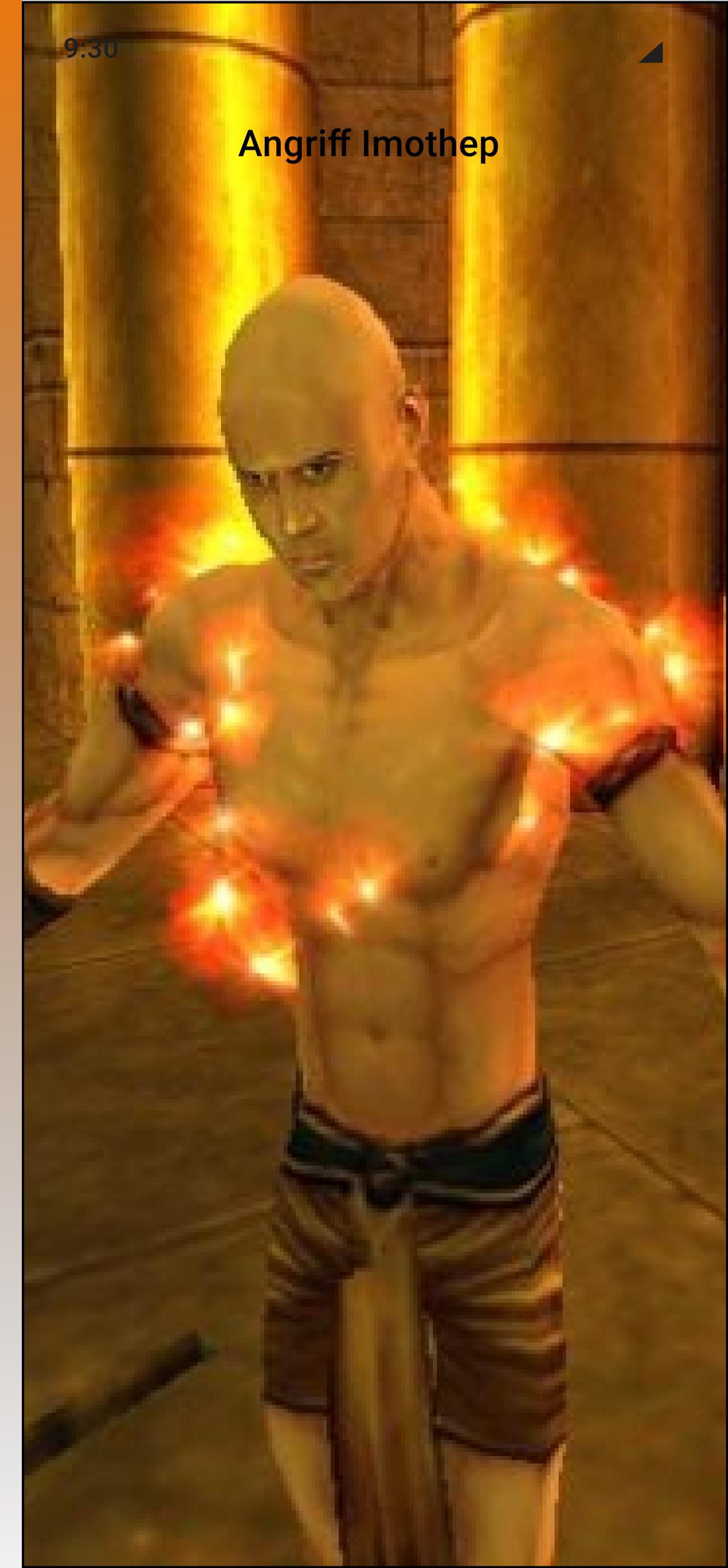
Vier Jahrtausende Jahre später ist der amerikanische Archäologe Rick O'Connel mit seinen Freunden, Evelyn Carnahan und ihrem Bruder Jonathan Carnahan in der altägyptischen Stadt und sind Zeugen des Erwachens von Imothepe.

Gemeinsam nutzen sie Ihre Kräfte, um endgültig das Böse zu besiegen!

Stell dich dem Kampf! Besiege das Böse!

-Die Mumie

by Ariya Ghomashtchi



# Prozess

- Spiel Idee
- Storyline
- Anforderungen des Spiels
- Charaktere der Helden & Schurken
- Moodboard
- Nutzertest und Anpassung
- Code

# Anforderung des Spiels

- Schleifen
- Funktionen
- Verzweigungen
- Try & catch
- Klassen
- Vererbungen
- Konstruktoren
- Parameter

# Helden & Schurken

**Rick O'Connel**



furchtlos, stark, einfallsreich, Leader

**Imotheep**



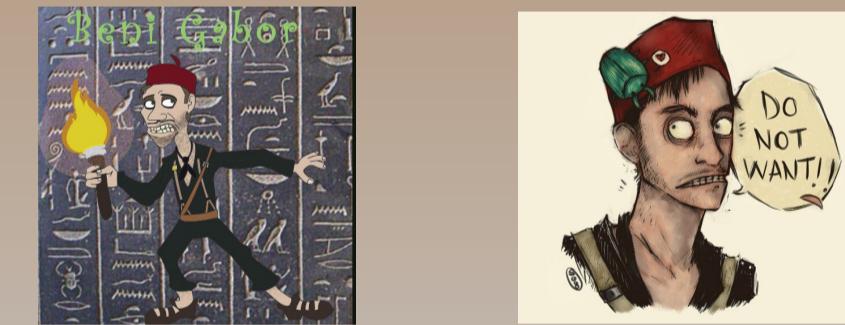
furchteinflößend, grausam, unheimlich, keine Gnade

**Evelyn Carnahan**



charismatisch, intelligent, mehrsprachig, einfühlsam

**Benni**



egoistisch, gierig, unbeholfen, untreu

**Jonathan Carnahan**

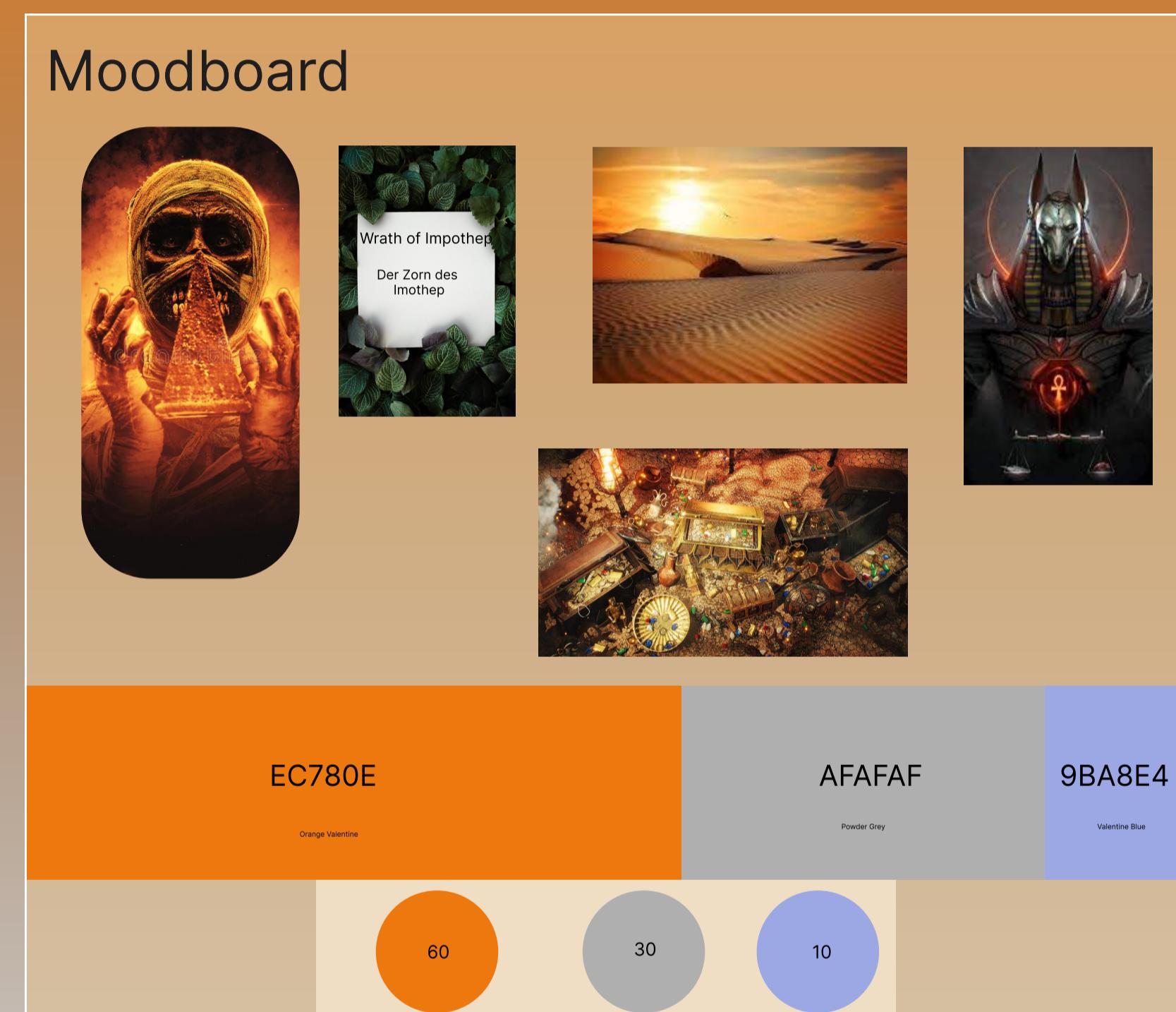


einfallsreich, naiv, neugierig, unbeholfen

# Moodboard

Das Moodboard soll die Stimmung des Spiels wiederspiegeln. Die Farbe Orange steht für Wüste, Sand und vor allem für die Sonne. Gleichzeitig sollen die Farben Ferne und Mystisch wirken

Die Farbe Grau steht für Ausgrabungen, Höhlen und Tunneln. Viele steht auf Stein gemeißelt und es steht selbstverständlich auch für das Dunkle und Unsichere.



# Nutzer-Test: Hi-Fi Prototyp

Um sicherzugehen, dass Nutzer die wichtigsten Funktionen und Tools in dem Spiel verstehen, habe ich szenario- und aufgabebasierte Nutzertest mit einer Testperson durchgeführt. Dieser Test wurde online mit Hilfe von Slack und screensharing durchgeführt.

-Besiege das Böse und nutze alle deine Kräfte und nutze deine magischen Zaubersprüche!

“Ein unvorgesehener Stun eines Bösewichten, bringt mehr Spannung hinein”

```
1  var beutel = Beutel()
2
3  ► fun main (){
4      var imothept= Imothept (name = "Imothept", hp = 1000)
5      var benni= Benni (name = "Benni", hp = 250)
6      var rick= Rick (name = "Rick", hp = 600)
7      var evelyn= Evelyn (name = "Evelyn", hp = 500)
8      var jonathan= Jonathan(name = "Jonathan", hp = 400)
9      var gegnerliste = mutableListOf<Person>(imothept,benni)
10     var heldenliste = mutableListOf<Person>(rick,evelyn,jonathan)
11     var istGutTod = false
12     var istBoeseTod = false
13
14     do {
15
16         if (benni.stun){
17             println("Benni wirft mit Sand, alle Helden sind blind für eine Runde")
18             benni.stun = false
19         }
20
21         if (rick.hp>0){
22
23             Kampf().angriffwahlenRick(rick,zufallsangriff(gegnerlist(imothept,benni)))
24             if (imothept.hp>=0)
25                 println("Imothept hat noch ${imothept.hp} leben.")
26                 if (benni.hp>=0)
27                     println("Benni hat noch ${benni.hp} leben.")
28                 if (imothept.hp <= 0 && benni.hp <= 0){
29                     istBoeseTod = true
30                     break
31                 }
32
33                 if (evelyn.hp>0){
34
35                     Kampf().angriffwahlenEvelyn(evelyn,zufallsangriff(gegnerlist(imothept,benni)))
36                     if (imothept.hp>=0)
```

DieMumie [WrathOfImohtep]

External Libraries

Scratches and Consoles



```
1 class Kampf {  
2     fun angriffwahlenRick(rick: Rick, gegner: Person) {...}  
3     fun angriffwahlenEvelyn(evelyn: Evelyn, gegner: Person) {...}  
4     fun angriffwahlenJonathan(jonathan: Jonathan, gegner: Person) {...}  
5     fun angriffwahlenImothept (imothept: Imothept, helden: Person){...}  
6     fun angriffwahlenbenni (benni: Benni, helden: Person) {...}  
7 }  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50  
51  
52  
53  
54  
55  
56  
57  
58  
59  
60  
61  
62  
63  
64  
65  
66  
67  
68  
69  
70  
71  
72  
73  
74  
75  
76  
77  
78  
79  
80  
81  
82  
83  
84  
85  
86  
87  
88  
89  
90  
91  
92  
93  
94  
95  
96  
97  
98  
99  
100  
101  
102  
103  
104  
105  
106  
107  
108  
109  
110  
111  
112  
113  
114  
115  
116  
117  
118  
119  
120  
121  
122  
123  
124  
125  
126  
127  
128  
129  
130  
131  
132  
133  
134  
135  
136  
137  
138  
139  
140  
141  
142  
143  
144  
145  
146  
147  
148  
149  
150  
151  
152  
153  
154  
155  
156  
157  
158  
159  
160  
161  
162  
163  
164  
165  
166  
167  
168  
169  
170  
171  
172  
173  
174  
175  
176  
177  
178  
179  
180  
181  
182  
183  
184  
185  
186  
187  
188  
189  
190  
191  
192  
193  
194  
195  
196  
197  
198  
199  
200  
201  
202  
203  
204  
205  
206  
207  
208  
209  
210  
211  
212  
213  
214  
215  
216  
217  
218  
219  
220  
221  
222  
223  
224  
225  
226  
227  
228  
229  
230  
231  
232  
233  
234  
235  
236  
237  
238  
239  
240  
241  
242  
243  
244  
245  
246  
247  
248  
249  
250  
251  
252  
253  
254  
255  
256  
257  
258  
259  
260  
261  
262  
263  
264  
265  
266  
267  
268  
269  
270  
271  
272  
273  
274  
275  
276  
277  
278  
279  
280  
281  
282  
283  
284  
285  
286  
287  
288  
289
```