Projektauftrag

Color Defense

Das Color Defense soll ein funktionierendes und spielbares Tower-Defense werden. Es soll die Spieler durch Farben begeistern und ihnen ermöglichen, Langeweile zu überbrücken.

Ziel eines Tower-Defense ist es, mit Hilfe von verschiedenen Verteidigungsanlagen möglichst viele Gegner daran zu hindern die Spielkarte zu durchqueren.

1. Projektziele
   1. Ausgangslage

Zur Zeit werden viele Studenten und Dozenten durch langwierige Vorlesungen oder zu lange Pausen zwischen den Vorlesungen gequält. Daraus ergibt sich der Bedarf eines neuartigen Spiels, welches durch einen lustigen Aufbau schnell begeistert und zwischendurch gespielt werden kann.

Daher wurde die Idee entwickelt, es diesen armen Menschen zu ermöglichen, sich ihre Langeweile mit unserem neuen Spiel zu vertreiben.

* 1. Grobziel

Ziel ist die Entwicklung des Color-Defense für den PC, welches bis zum 23.06.2014 mit zehn Leveln und zwei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen ausgestattet einen möglichst breite Zielgruppe ansprechen soll.

* 1. Ergänzende Ziele

Die Mitarbeiter des Projekts sollten bis zum Abschluss dessen mit dem Versionsverwaltungssystem Git umgehen können und die Funktionsweise aller Teile des Spiels verstehen. Somit ist es nötig, die Code-Fragmente, welche von anderen geschrieben wurden, erklärt zu bekommen.

Der Code sollte durchgehend gut auskommentiert und vor allem dokumentiert werden, sodass das Einlesen leicht fällt.

1. Randbedingungen und Vorgaben

Die Definition eines Tower-Defense sollte erfüllt werden, da es sonst den Namen zu Unrecht trägt. Hierzu sind genauere Informationen einzuholen.

Die genutzte Programmiersprache des Projekts ist Java. Die genutzte Game-Engine ist libgdx.

* 1. Meilensteine (unvollständig)
* 10.03.2014 Erster Prototyp
* 17.03.2014 Alpha Release
* 14.06.2014 Final Release

1. Projektorganisation
   1. Aufgabenverteilung

* Project Lead: Katharina Spinner
* Head Programmer: Phillip Schichtel
* Lead Designer: Jonas Dann
* Developer:
  + Phillip Schichtel
  + Jonas Dann
  + Malte Heinzelmann
  + Torsten Schnippering
  + Marco Dörfler
* Art:
  + Jonas Dann
  + Ralf Oberer
* Documentation:
  + Marco Dörfler
  + Ralf Oberer
  + Katharina Spinner
* Sound: Katharina Spinner
  1. Information und Kommunikation

Zur Information und Kommunikation werden der Chat Telegram und eine Facebookgruppe verwendet. Zur Versionskontrolle und zur Issuetracking wird GitLab verwendet.