**Projektarbeit**

**Fach**: Javascript Developer Teil 1

**Datum**: 01.12.2023

**Zeitraum/Zeitdauer**: 23.11.2023 – 01.12.2023

**Dozent**: Christian Heisch

**Ort**: Hamburg

**Max. Punktzahl**: 100

**Hilfsmittel**: PC, beliebige Software

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| **Name, Vorname** | Rieblinger, Anika | | |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| **Erreichte Punktzahl:** |  | Punkte von maximal | 100 | Punkten |
|  |  |  |  |  |
| **Ergebnis / Note:** |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**Notenschlüssel**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Punkte | 100 - 92 | 91 - 81 | 80 - 67 | 66 - 50 | 49 - 30 | 29 - 0 |
| Note | sehr gut | gut | befriedigend | ausreichend | mangelhaft | ungenügend |

**Projektbeschreibung:**

Bei dem Projekt handelt es sich um ein textbasiertes Browerspiel.

Das Ziel: Überleben und Material für ein Floß sammeln und produzieren

Das Spielprinzip: Jede Handlung (zB. Herstellung von Items) wird als Runde betrachtet. Pro Runde werden lebenswichtige Parameter verändert (zB. Hunger, Durst etc.) Durch zufällig auftretende Ereignisse wird die Schwierigkeit erhöht. Ist ein lebenswichtiger Parameter verbraucht, stirbt man, wobei verschiedene Arten unterschieden werden. Besitzt man alle Items um ein Floß zu bauen, kann man von der Insel entkommen.

Technisches: Der Spielstand wird automatisch im Local Storage gespeichert bzw. geladen.

**Erreichte Punktzahl: Punkte von maximal 100 Punkten**

* **Begründung:**