

Mobile Applications

Projektbeschreibung

4 Gewinnt

Einführung

Durch langes Brainstorming, sind wir auf die Idee gekommen, das Spiel “Vier Gewinnt” zu entwickeln. Das Spiel wird von 2 Teilnehmern gespielt. Das Spielfeld besteht aus sieben Schächten, die jeweils sechs Felder “tief” sind. Der Spieler hat die Möglichkeit, Spielsteine in einer der beliebigen Schächten zu platzieren. Ziel des Spiels ist es, eine Reihe von 4 Spielsteinen in einer Farbe zu bekommen. Die Reihe kann diagonal, horizontal oder gerade sein. Wenn ein Spieler das erreicht hat, hat er das Spiel gewonnen.

Technologien

Es wird **1 Version** des Spiels entwickelt. Als Programmiersprache wird ein Framework “Angular” verwendet. Hier wird mit Typescript, HTML und SCSS gearbeitet und die Entwicklungsumgebung ist Visual Studio Code .

Native

Hier werden wir mit der Programmiersprache Kotlin eine Applikationen entwickeln.

Beispiel Spiel: “4 Gewinnt Brettspiel” (Design)

Quelle: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dunjegame.andrecastany.fourinarow>

