

TERIS

Doppler, Mandel, Schobesberger, Siegl

Idee

- Tetris-Spiel
- mithilfe von Java
- Funktionen wie im originalen Spiel
- Gelerntes anwenden
- Neues beibringen (Foren, Tutorials)

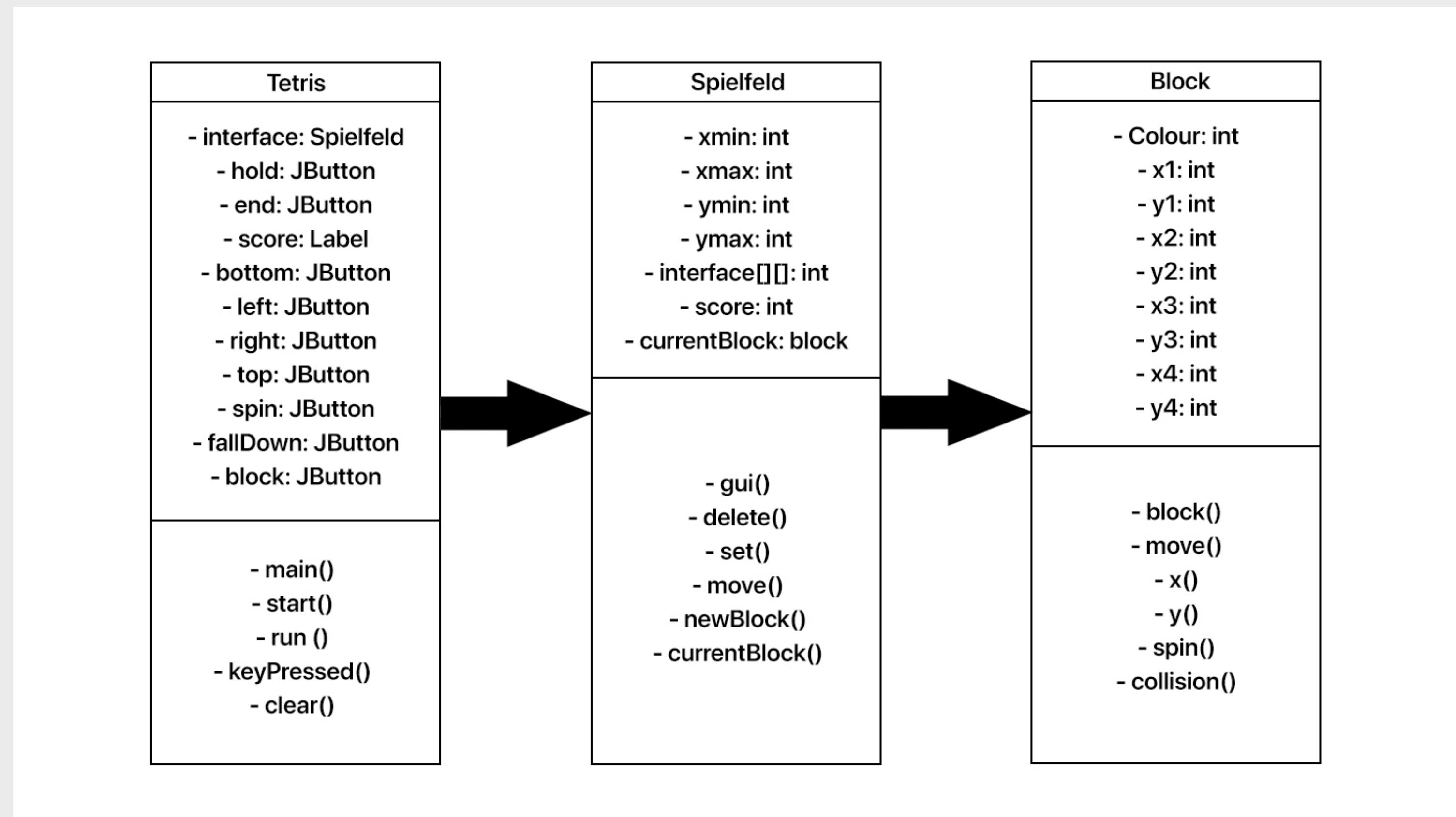


Umsetzung

- Spielfeld (Raster)
- Anzeige von nächstem Block
- Score
- Highscore
- Blöcke fallen vom “Himmel” herab
- Verschieben durch  oder WASD

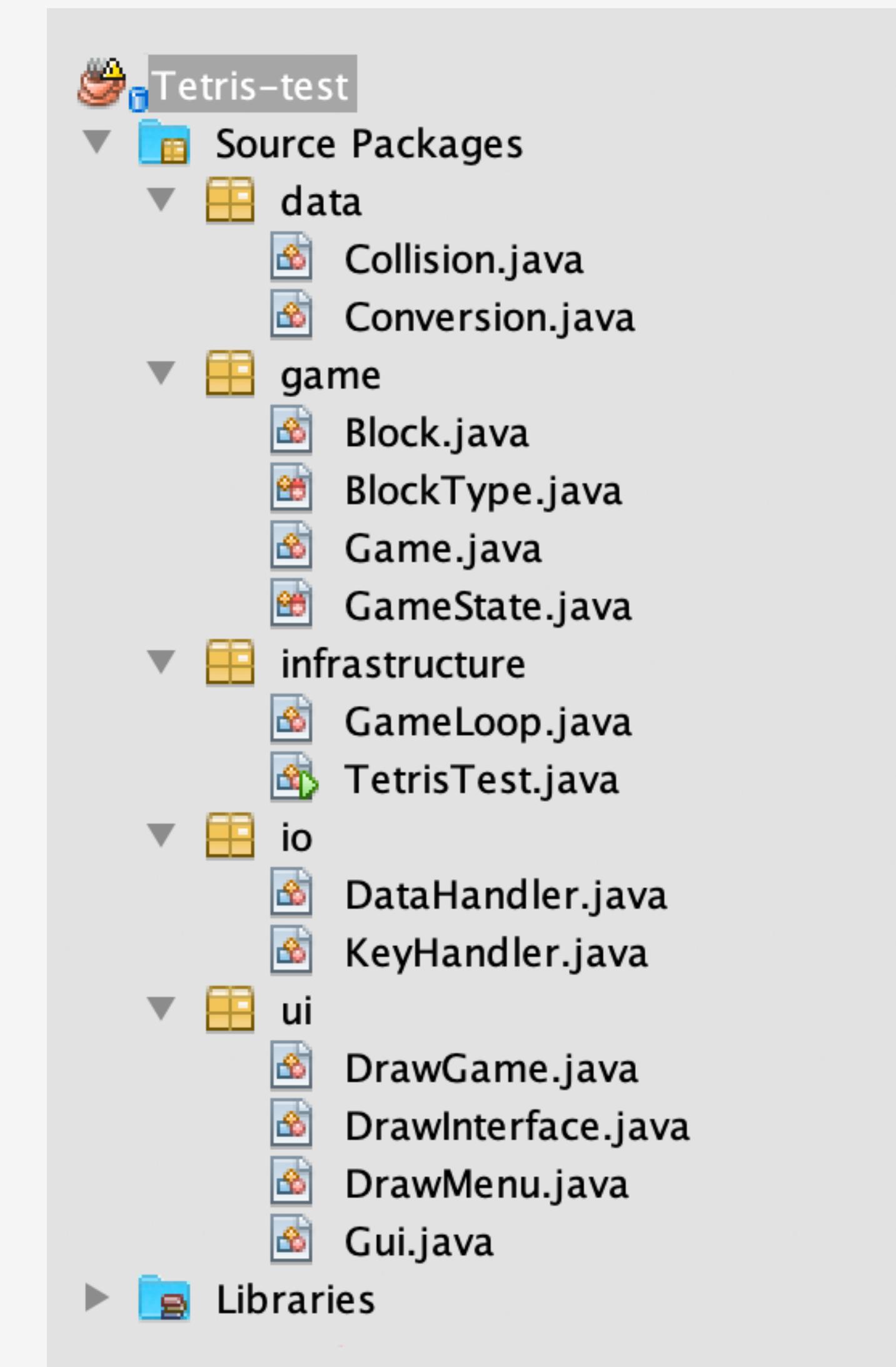


Klassendiagramm (UML)



Struktur

- ***data*** (Logik, Algorithmus)
- ***game*** (Blöcke, Score)
- ***infrastructure*** (Loop, Test)
- ***io*** (Key- & Data-Handler)
- ***ui*** (Interface, Menu, GUI)



JavaDoc

The screenshot shows a JavaDoc index.html page with two main sections: 'Packages' and 'All Classes'.

Packages Section:

Package	Description
data	
game	
infrastructure	
io	
ui	

All Classes Section:

Class
Block
BlockType
Collision
Conversion
DataHandler
DrawGame
DrawInterface
DrawMenu
Game
GameLoop
GameState
Gui
KeyHandler
TetrisTest

Time-Management

- Teilbereiche
- Verschiedene Aufgaben für jeden
- Datum
- Uhrzeit
- Task
- Name

Datum	Uhrzeit	Task	Name
28.04.2020	15:30 - 17:15	Planung, Ideen & Konzepte & Script	Doppler, Mandel, Schobesberger, Siegl
29.04.2020	14:00 - 16:00	Skizze	Doppler
29.04.2020	15:00 - 17:00	Interface, Variablen, Start	Schobesberger
12.05.2020	16:00 - 19:00	Logik des Spiels	Mandel
13.05.2020	16:00 - 19:30	Blöcke zum Spiel hinzugefügt	Siegl
25.05.2020	16:00 - 19:00	An Collision gearbeitet	Doppler
25.05.2020	19:00 - 20:15	Ein paar Bugs gefixt	Siegl
26.05.2020	13:00 - 15:00	Wall-Collision	Siegl
08.06.2020	18:00 - 20:00	Interface & Menu	Mandel
08.06.2020	19:00 - 21:00	UML (Class Diagram)	Doppler
08.06.2020	16:00 - 20:00	Menu - Bugs gefixt	Doppler, Mandel, Schobesberger, Siegl
08.06.2020	20:00 - 21:15	Bugs gefixt	Mandel, Siegl

Bug-Fixes

- import-Errors
- interface-Error bei Start
- Key-Handler
- Rotieren der Blöcke
- Highscore



