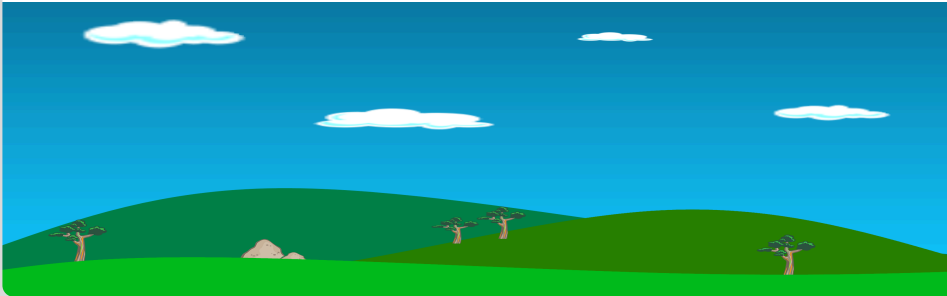


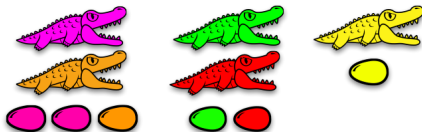
# Kolloquium Implementierungsphase RetroMachines

Team B (RetroFactory)

Institut für Programmierparadigmen

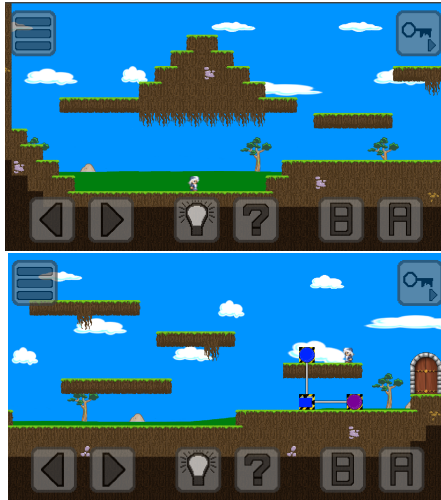


## ■ Spielerische Darstellung des Lambda-Kalküls



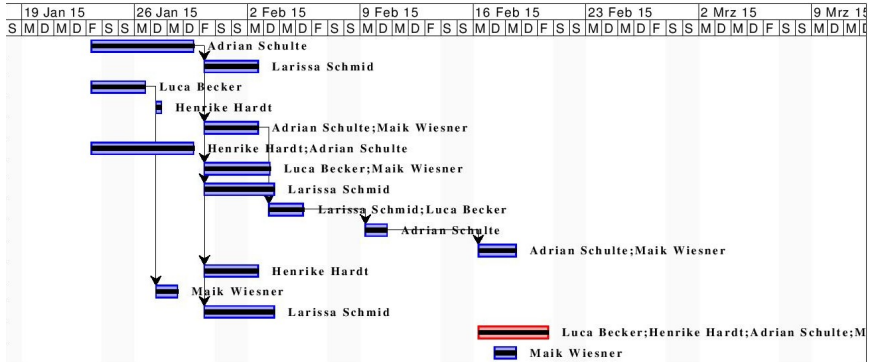
Ursprüngliche Spielidee von Bret Victor

# Jump'n'Run statt Puzzle

































- Lambda-Datenstruktur
  - Subklassen statt enums
- SQLite verworfen
  - Verwaltung von LibGDX

# Zeitplan





















# Was wurde implementiert...

- alle Musskriterien
- Folgende Wunschkriterien:
  - Mehrere Spielcharaktere
  - Steuerung für Links- und Rechtshänder
  - Pixelgrafik / Retrolook

Author	2014W51	2014W52	2015W01	2015W02	2015W03	2015W04	2015W05	2015W06
 Chibchibi								
 Larissa								
 Luca Becker								
 Maik Wiesner								
 henny256								
<b>Modified Rows:</b>	1122	217	657	3797	2087	1698	4789	1687

Author	2015W07	2015W08	2015W09	2015W10
 Chibchibi				
 Larissa				
 Luca Becker				
 Maik Wiesner				
 henny256				
<b>Modified Rows:</b>	3181	5241	1368	3890

- LOC's: Java: 9713, Json: 986
- Anzahl Commits: 537

# Live Demo!