

OTTO-VON-GUERICKE-UNIVERSITÄT MAGDEBURG
FAKULTÄT FÜR INFORMATIK
ACAGAMICS E.V.



TECHNICAL DESIGN DOCUMENT

VEIL OF DEATH

AUTOREN:
CHRISTOPH DOLLASE
(TEAM LEADER)

LARS WAGNER
ALEXANDER HECK
8. SEPTEMBER 2017

BETREUER:

GERD SCHMIDT
STEFAN SCHWARZ
ACAGAMICS E.V.

PROF. DR.-ING. HOLGER THEISEL
INSTITUT FÜR SIMULATION UND GRAPHIK

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	4
1.1	Spielprinzip	4
1.2	Zielsetzung	4
1.3	Projektumfeld	4
2	Projektplanung (in Arbeit - Chris)	5
2.1	Projektphasen (in Arbeit - Chris)	5
2.2	Ressourcenplanung (in Arbeit - Chris)	5
2.3	Entwicklungsprozess (in Arbeit - Chris)	5
3	Das Spiel	6
3.1	Hauptmenü	6
3.1.1	Spiel Starten	6
3.1.2	Einstellungen	6
3.1.3	Statistiken	6
3.1.4	Credits	6
3.1.5	Sonstiges	6
3.2	Spielwelt	6
3.2.1	Levelgenerator (in Arbeit - Chris)	6
3.2.2	Player	6
3.2.3	Fallen (in Arbeit - Lars)	6
3.2.4	Feedback	6
3.2.5	Assets	6
4	Technische Umsetzung	7
4.1	Codestruktur	7
4.1.1	GameStates	7
4.1.2	Globale Klassen	7
4.2	InGame	7
4.2.1	Movement	7
4.2.2	Collision (in Arbeit - Lars)	7
4.2.3	Sontiges	8
4.3	GUI	8
4.3.1	Panel System (in Arbeit - Chris)	8
4.4	Rendering	8
4.4.1	Aufbau	8
4.4.2	Weltkoordinaten	8
4.4.3	Animation (in Arbeit - Lars)	8
4.4.4	Partikel Effekte	8
4.5	Statistik	8

5	Projektverlauf	9
5.1	Prototypen	9
5.1.1	Prototyp 1 - Alexander Heck und Robert Jendersie	9
5.1.2	Prototyp 2 - Christoph Dollase und ???	9
5.1.3	Prototyp 3 - Lars Wagner und Mattis Hagen	9
5.2	Meilensteine	9
5.2.1	MS I	9
5.2.2	MS II	9
5.2.3	MS III	9
5.2.4	MS IV	9
5.2.5	Abgabe	9
6	Fazit	10
6.1	Soll - Ist - Vergleich	10
6.2	Lessons Learned	10
6.3	Ausblick	10

1 Einleitung

1.1 Spielprinzip

1.2 Zielsetzung

1.3 Projektumfeld

2 Projektplanung (in Arbeit - Chris)

2.1 Projektphasen (in Arbeit - Chris)

2.2 Ressourcenplanung (in Arbeit - Chris)

2.3 Entwicklungsprozess (in Arbeit - Chris)

3 Das Spiel

3.1 Hauptmenü

3.1.1 Spiel Starten

3.1.2 Einstellungen

3.1.3 Statistiken

3.1.4 Credits

3.1.5 Sonstiges

3.2 Spielwelt

3.2.1 Levelgenerator (in Arbeit - Chris)

3.2.2 Player

3.2.3 Fallen (in Arbeit - Lars)

3.2.4 Feedback

3.2.5 Assets

4 Technische Umsetzung

4.1 Codestruktur

- siehe TDD

4.1.1 GameStates

- alle mal kurz anreißen

4.1.2 Globale Klassen

- GameConstants
- Gamemanager (siehe TDD)

4.2 InGame

4.2.1 Movement

- Lane prinzip
- Jump-Funktion (Parabel anhand von Geschwindigkeit)

4.2.2 Collision (in Arbeit - Lars)

2 Arten:

- AABB für Spiketrapp und spikeroll
- Gridposition für Coins und Slowtrapp

4.2.3 Sontiges

4.3 GUI

4.3.1 Panel System (in Arbeit - Chris)

4.4 Rendering

4.4.1 Aufbau

4.4.2 Weltkoordinaten

4.4.3 Animation (in Arbeit - Lars)

4.4.4 Partikel Effekte

4.5 Statistik

5 Projektverlauf

5.1 Prototypen

5.1.1 Prototyp 1 - Alexander Heck und Robert Jendersie

5.1.2 Prototyp 2 - Christoph Dollase und ???

5.1.3 Prototyp 3 - Lars Wagner und Mattis Hagen

5.2 Meilensteine

5.2.1 MS I

5.2.2 MS II

5.2.3 MS III

5.2.4 MS IV

5.2.5 Abgabe

6 Fazit

6.1 Soll - Ist - Vergleich

6.2 Lessons Learned

6.3 Ausblick