



Lena Spitz (Teamleiterin), Lars Haider, Mareen Allgaier



# Gliederung

---

- Spielprinzip
- Projektmanagement
- Technische Umsetzung
- Fazit



# Spielprinzip

- Volleyball
- 2 Spieler
- 2 Schlagstärken mit Schlagrichtung
- Laufen und Springen



# Spielprinzip

- Features
  - Wind
  - Power Ups
- Mehrere Welten und Charaktere



# Projektmanagement

---

- Regelmäßige Treffen
- Gemeinsames Programmieren
- Regelmäßiges Schreiben und Informieren
- Versionierung mit Hilfe von Git, GitHub, Tortoise Git



# Projektmanagement- Meilenstein I

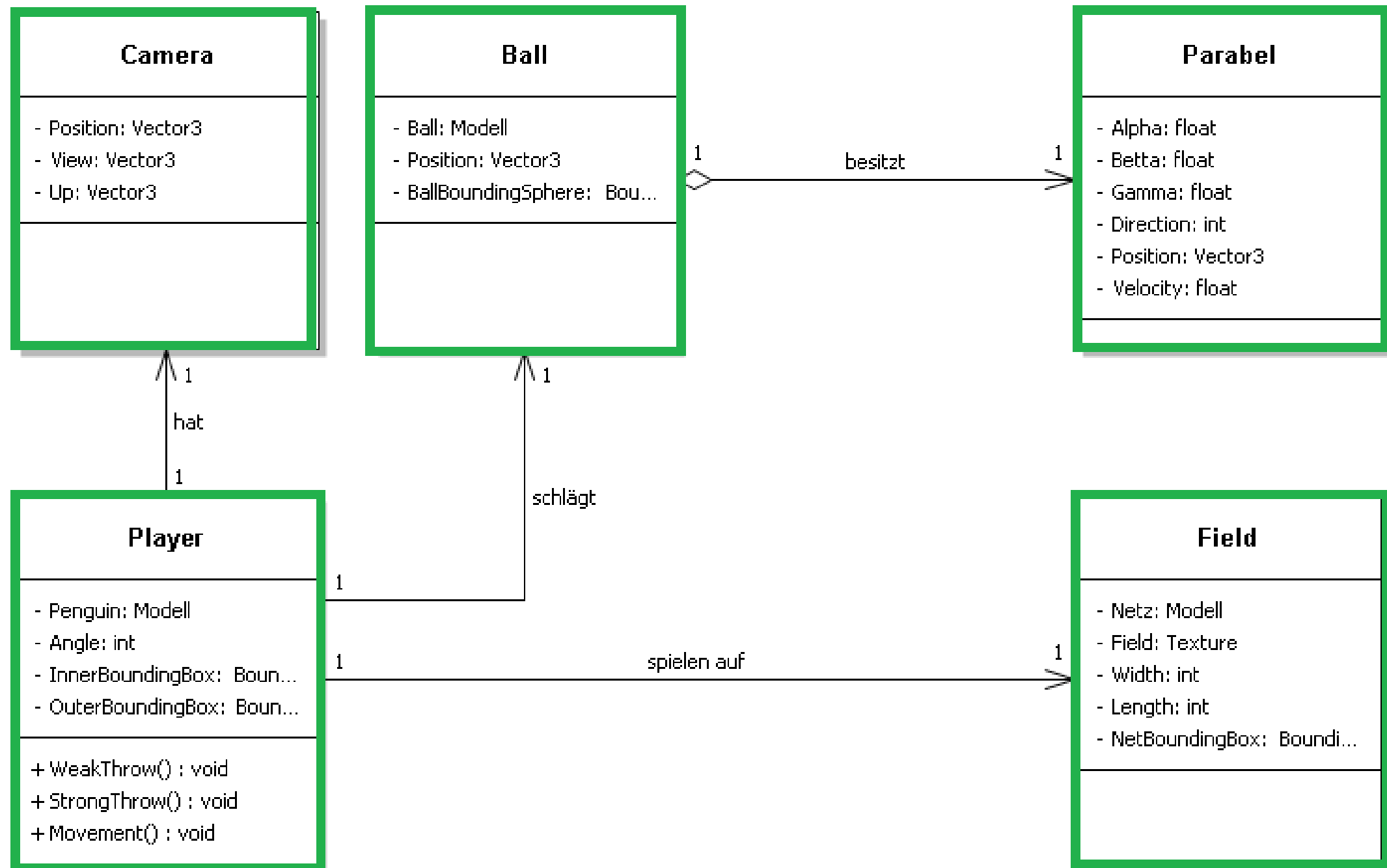
---

- Treffen um Spielideen zu diskutieren
- Gemeinsames Schreiben des TDD/GDD



# Projektmanagement- Meilenstein II

Person	Aufgaben	Erledigte Aufgaben
Lena	2 Spieler, aber keine fertigen Modelle	Pinguin, Netz, Ball
Mareen	Ballflugbahn	<ul style="list-style-type: none"><li>- Flugbahn</li><li>- Zwei Schläge</li></ul>
Lars	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bewegungen</li><li>- Kleines Menü</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bewegungen</li><li>- Boundingboxen Spieler</li><li>- Kleines Menü</li><li>- Game States (Anfänge)</li></ul>
gemeinsam	Kollision	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bodenkollision</li><li>- Kamera</li></ul>

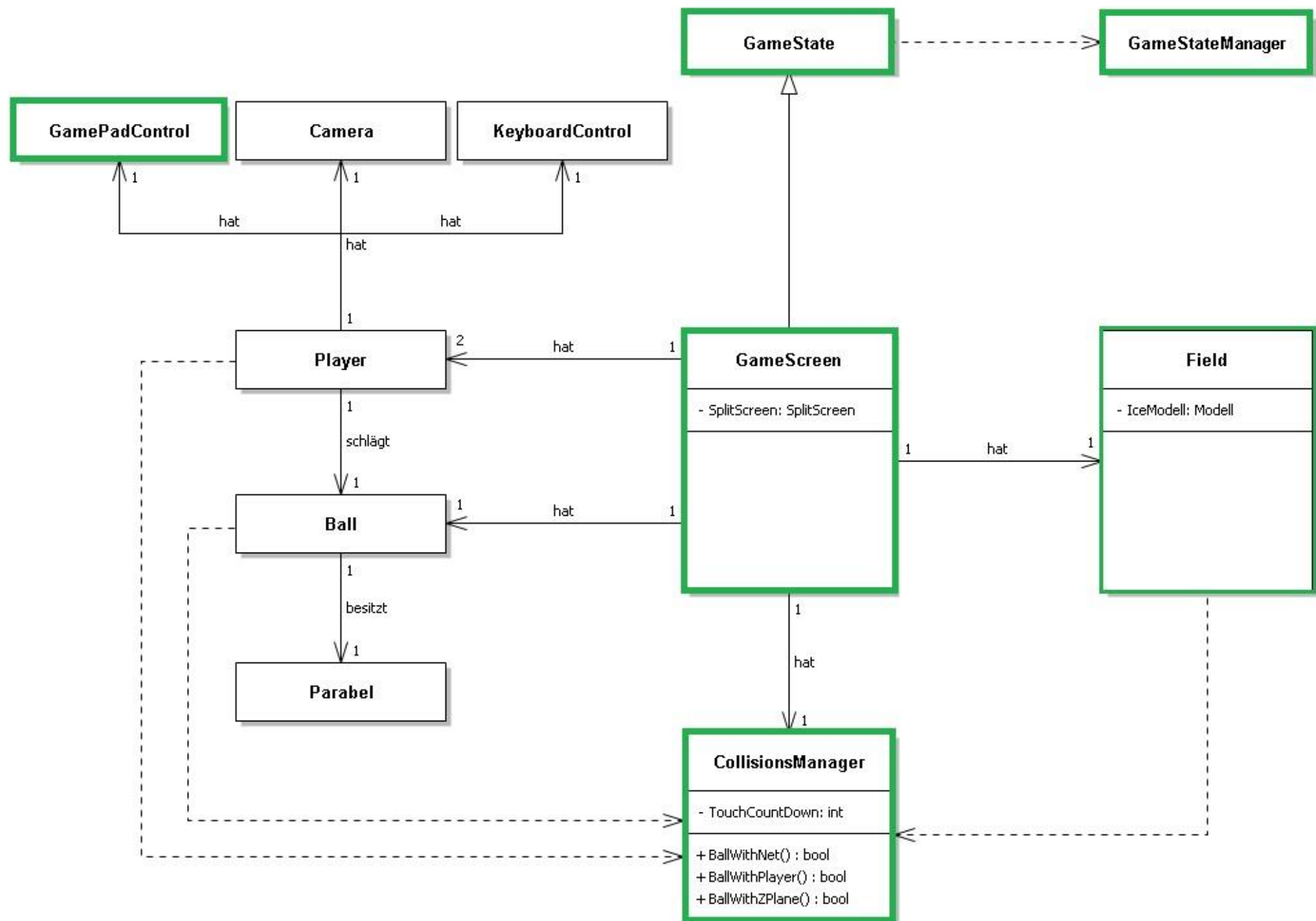






# Projektmanagement- Meilenstein III

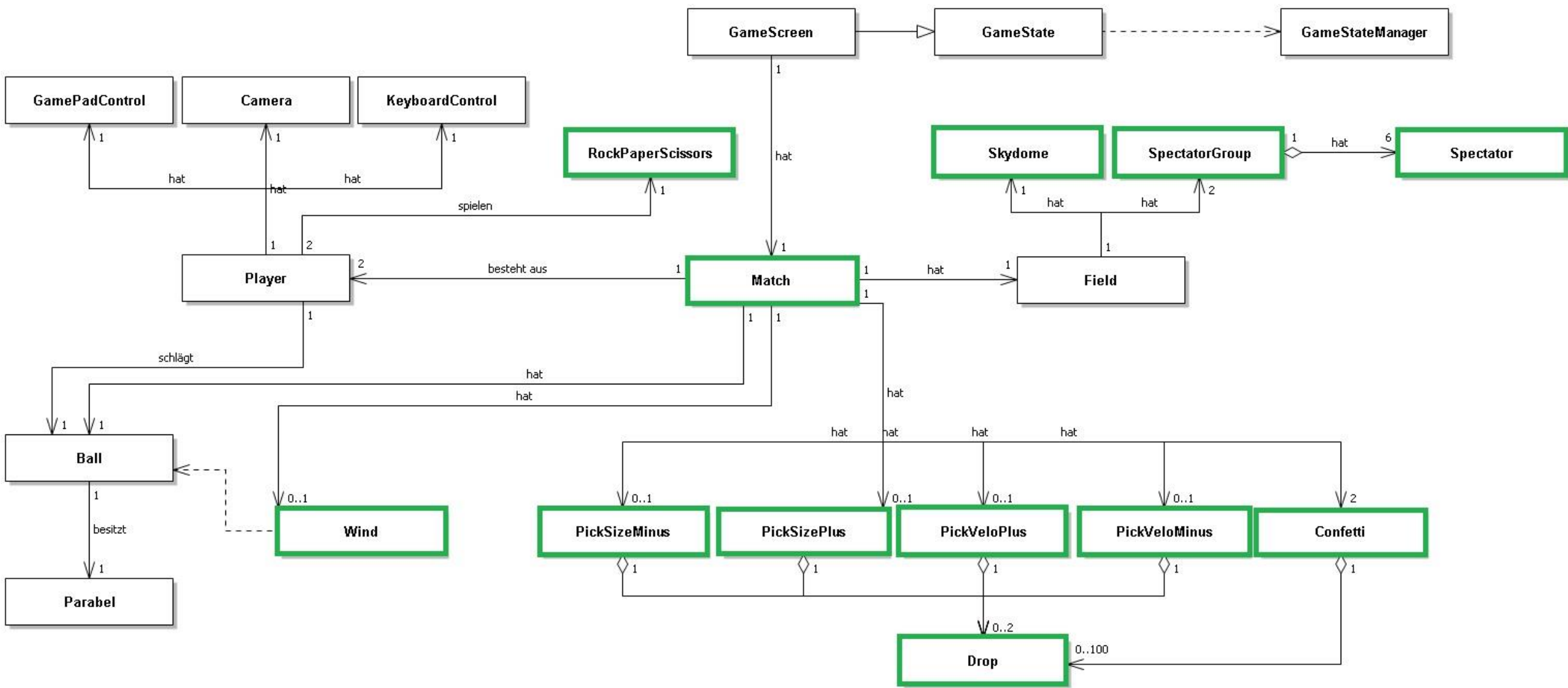
Person	Aufgaben	Erledigte Aufgaben
Lena	Weitere Modelle und Texturen	Spielermodell, Eisscholle
Mareen	<ul style="list-style-type: none"><li>- Zweiter Spieler</li><li>- Kontroller</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Zweiter Spieler</li><li>- Kontroller</li></ul>
Lars	<ul style="list-style-type: none"><li>- Split Screen</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Split Screen</li><li>- Touch Countdown</li></ul>
gemeinsam	Kollisionen: Ball-Netz, Ball-Spieler	<ul style="list-style-type: none"><li>- Alle Kollisionen fertiggestellt</li><li>- Spielfeld angepasst</li></ul>





# Projektmanagement- vorlesungsfreie Zeit

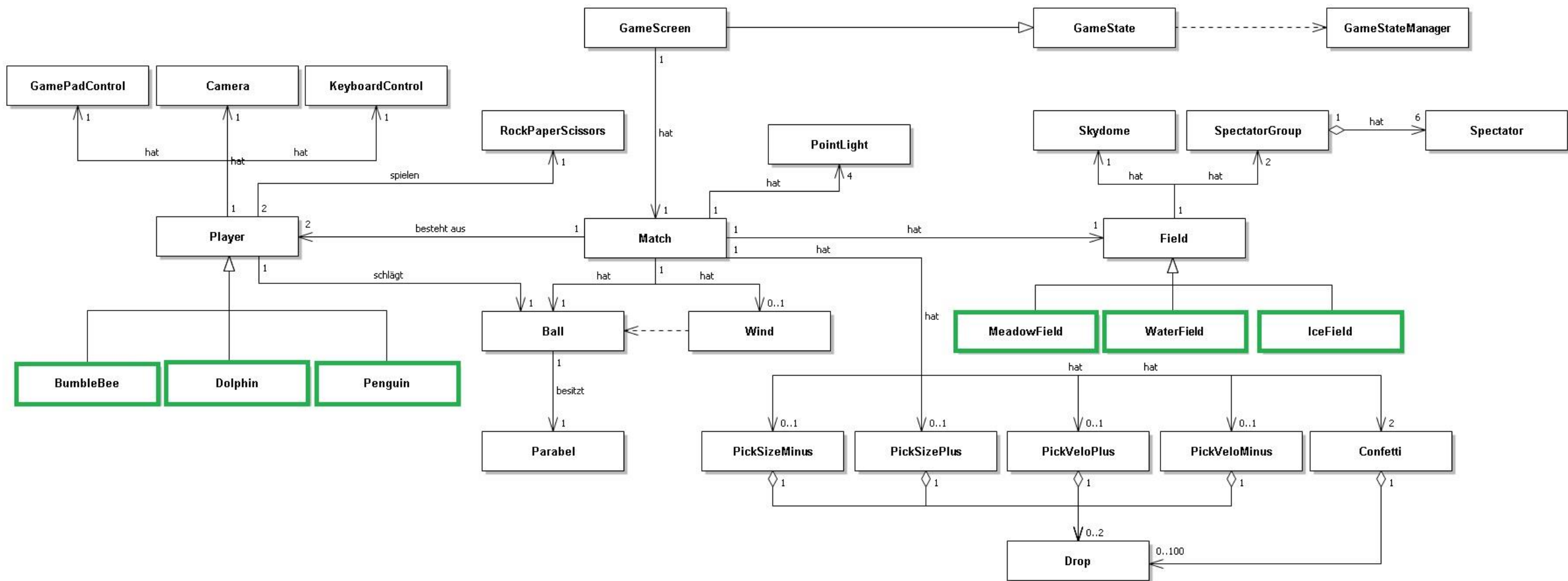
Person	Aufgaben	Erledigte Aufgaben
Lena	<ul style="list-style-type: none"><li>- Modelle</li><li>- Animationen</li><li>- Texturen</li><li>- Graphiken</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Modelle und Texturen</li><li>- Hintergründe</li><li>- Skydome</li><li>- Rolling Credits/Story</li></ul>
Mareen	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sounds</li><li>- Feedback</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Soundeffekte und Soundtrack</li><li>- Partikelgenerator</li><li>- Animationen</li><li>- Matchende</li></ul>
Lars	<ul style="list-style-type: none"><li>- Wind</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Wind</li><li>- Fehlerbehebung</li><li>- Menü, Einstelloptionen</li><li>- Zuschauer</li><li>- SchereSteinPapier</li></ul>
gemeinsam	<ul style="list-style-type: none"><li>- Shader</li><li>- 4-Spieler Modus</li><li>- Tutorial</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Shader</li></ul>





# Projektmanagement- nach Abgabe

Personen	Aufgaben
Lena	<ul style="list-style-type: none"><li>- Weitere Modelle</li><li>- Weitere Texturen</li></ul>
Mareen	<ul style="list-style-type: none"><li>- Endstory</li><li>- Sounds</li><li>- Acagamicsmännchen</li><li>- Animationen</li></ul>
Lars	<ul style="list-style-type: none"><li>- Shader</li><li>- Weitere Welten implementiert</li><li>- Wasser</li><li>- Zuschauer angepasst</li></ul>





# Technische Umsetzung

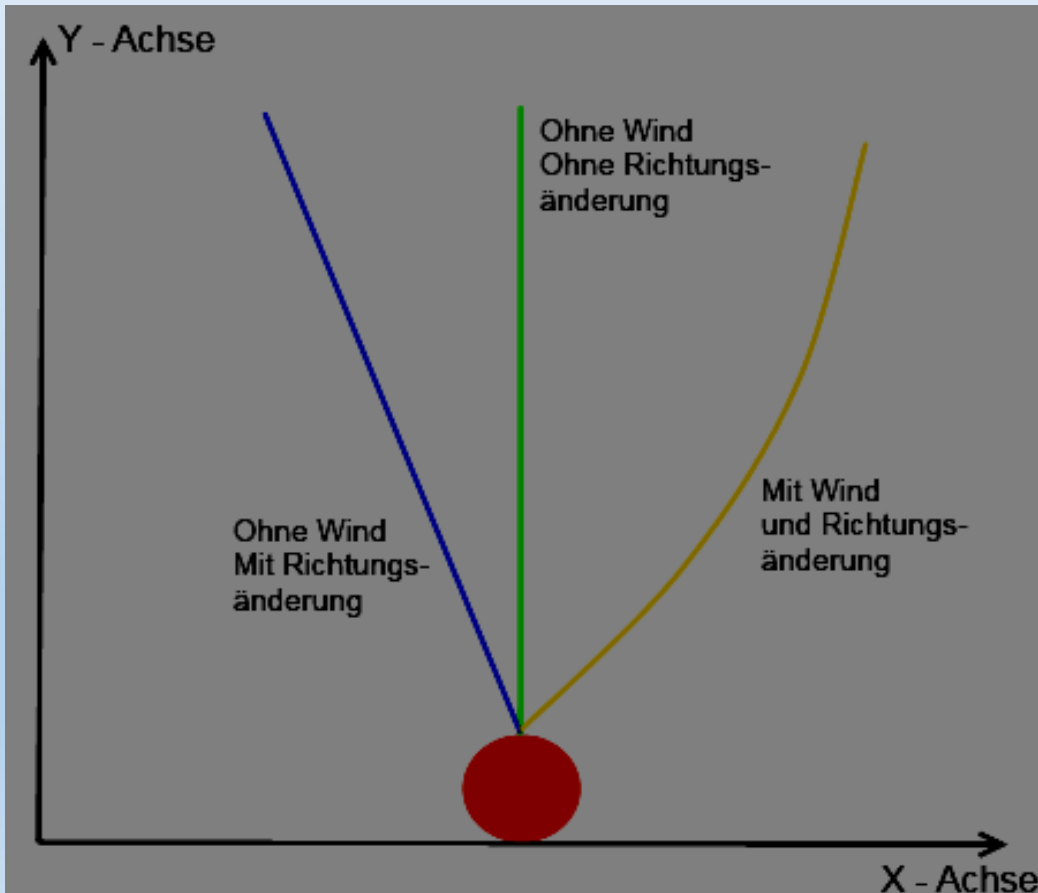
---

- Verwendete Bibliotheken
  - Irrklang
- Verwendete Software
  - Blender
  - FireAlpaca
  - Paint
  - MuLab
  - CorelDraw
  - NClass



# Technische Umsetzung

- Features: Wind

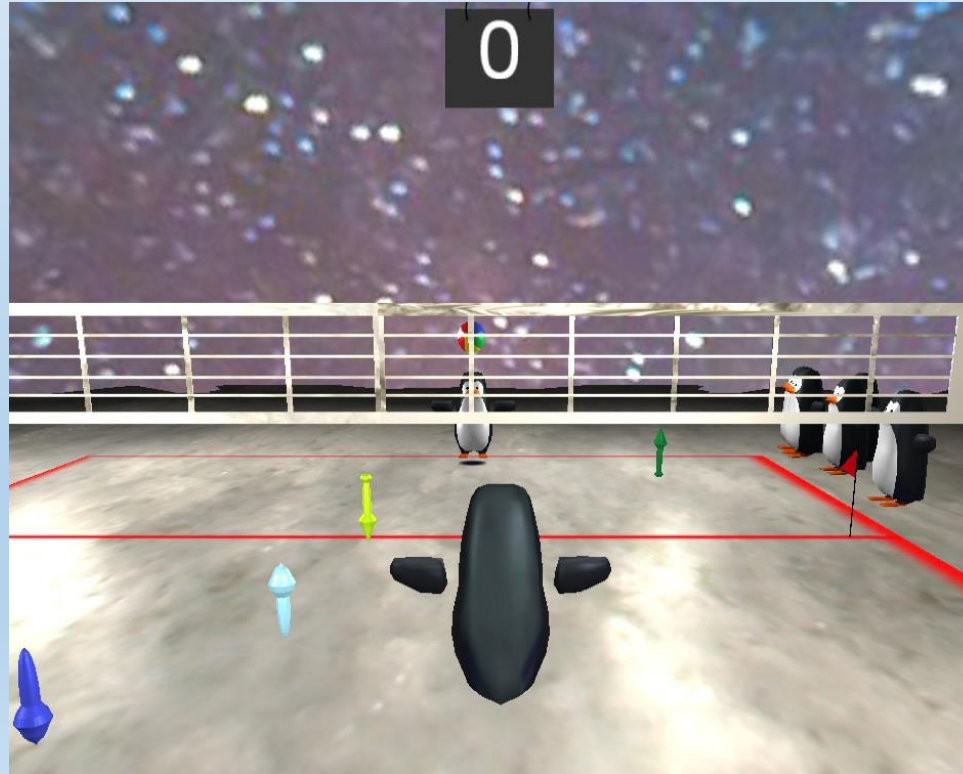






# Technische Umsetzung

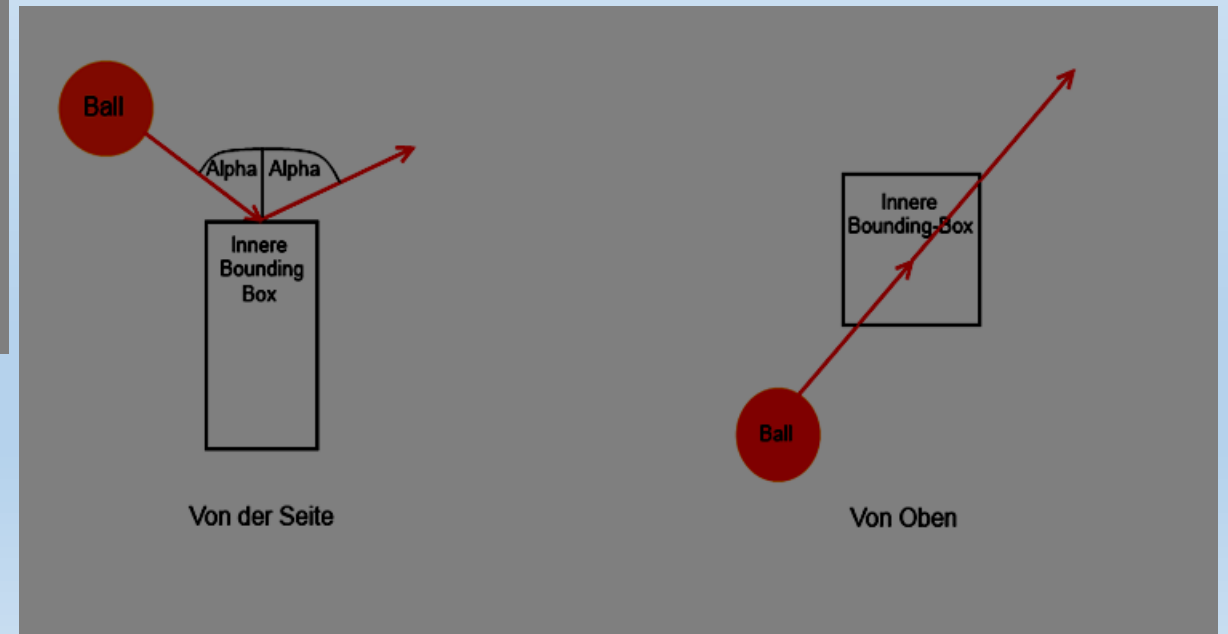
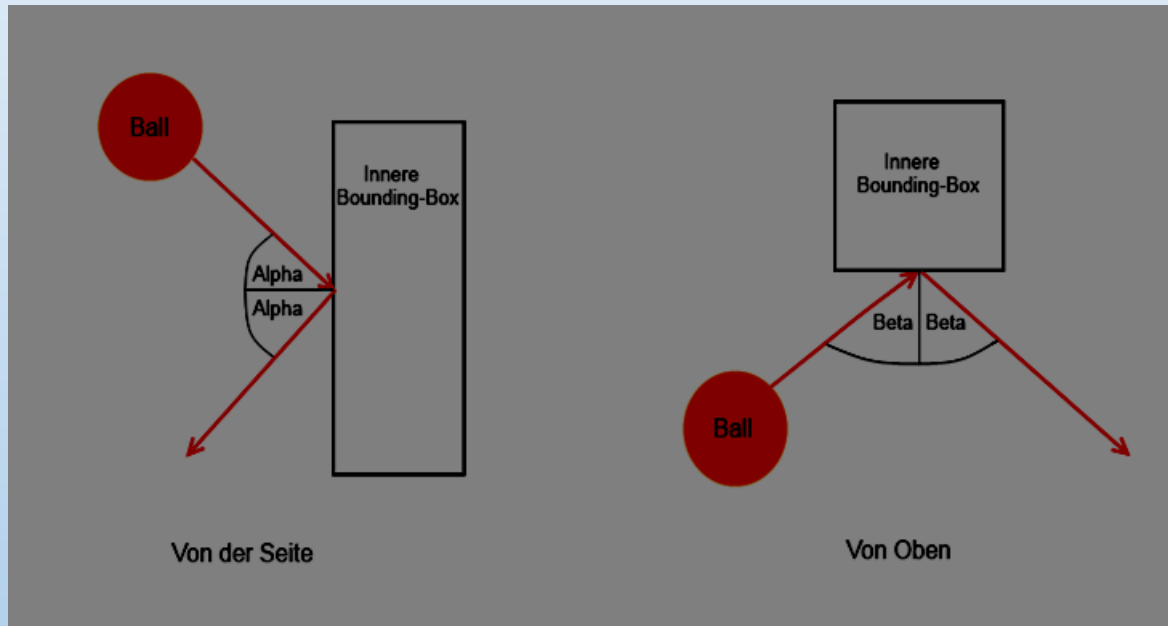
- Features: Power Ups
  - Generierung über Partikelgenerator
  - Vier Arten





# Technische Umsetzung

- Kollisionen:





# Demo

---



# Fazit

---

- Ästhetisch ansprechend
  - In sich stimmig
  - Stolz
- 
- Bessere Vorstellung bezüglich  
Spieleprogrammierung