



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



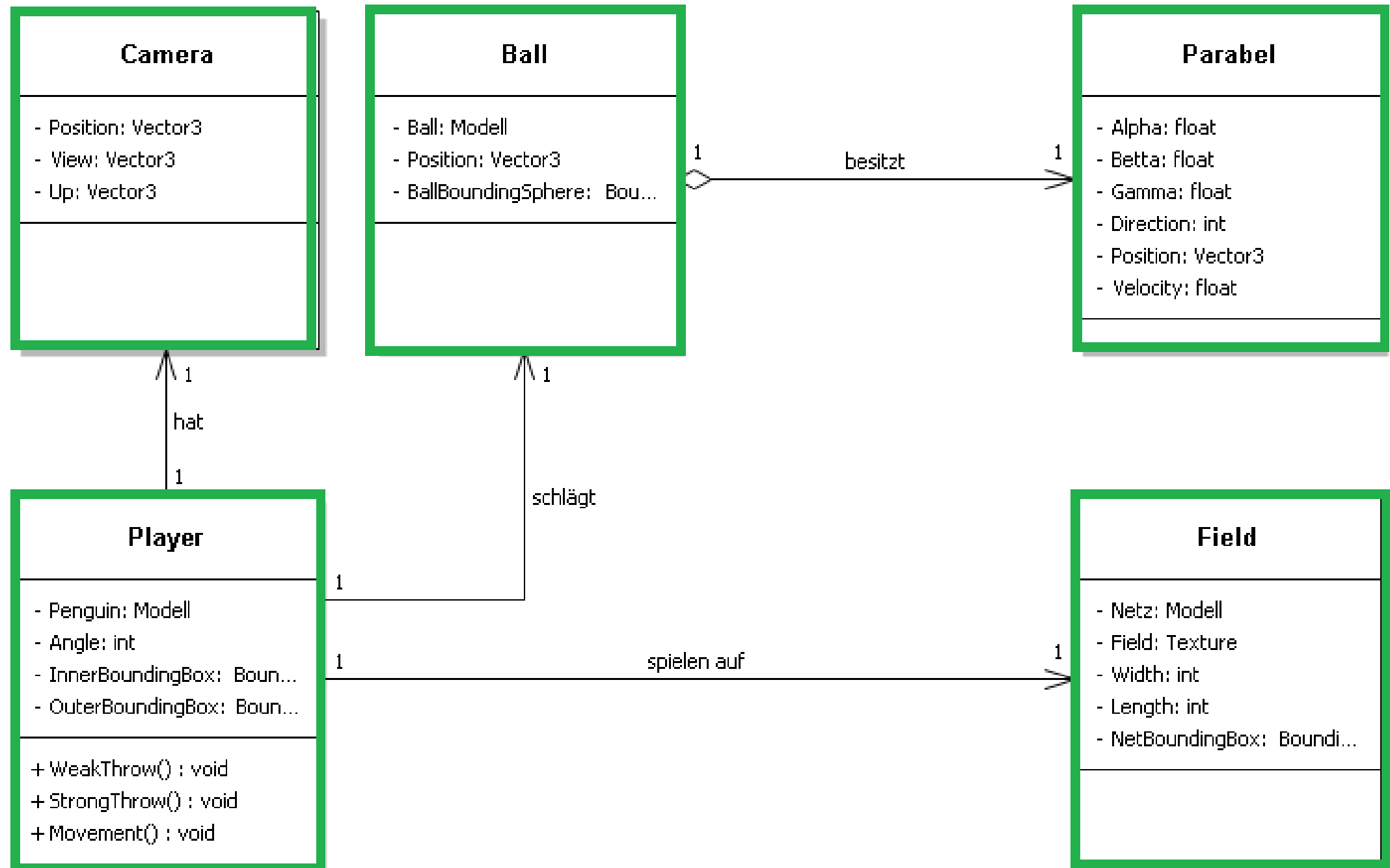
Projektmanagement- Meilenstein I

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



Projektmanagement- Meilenstein II

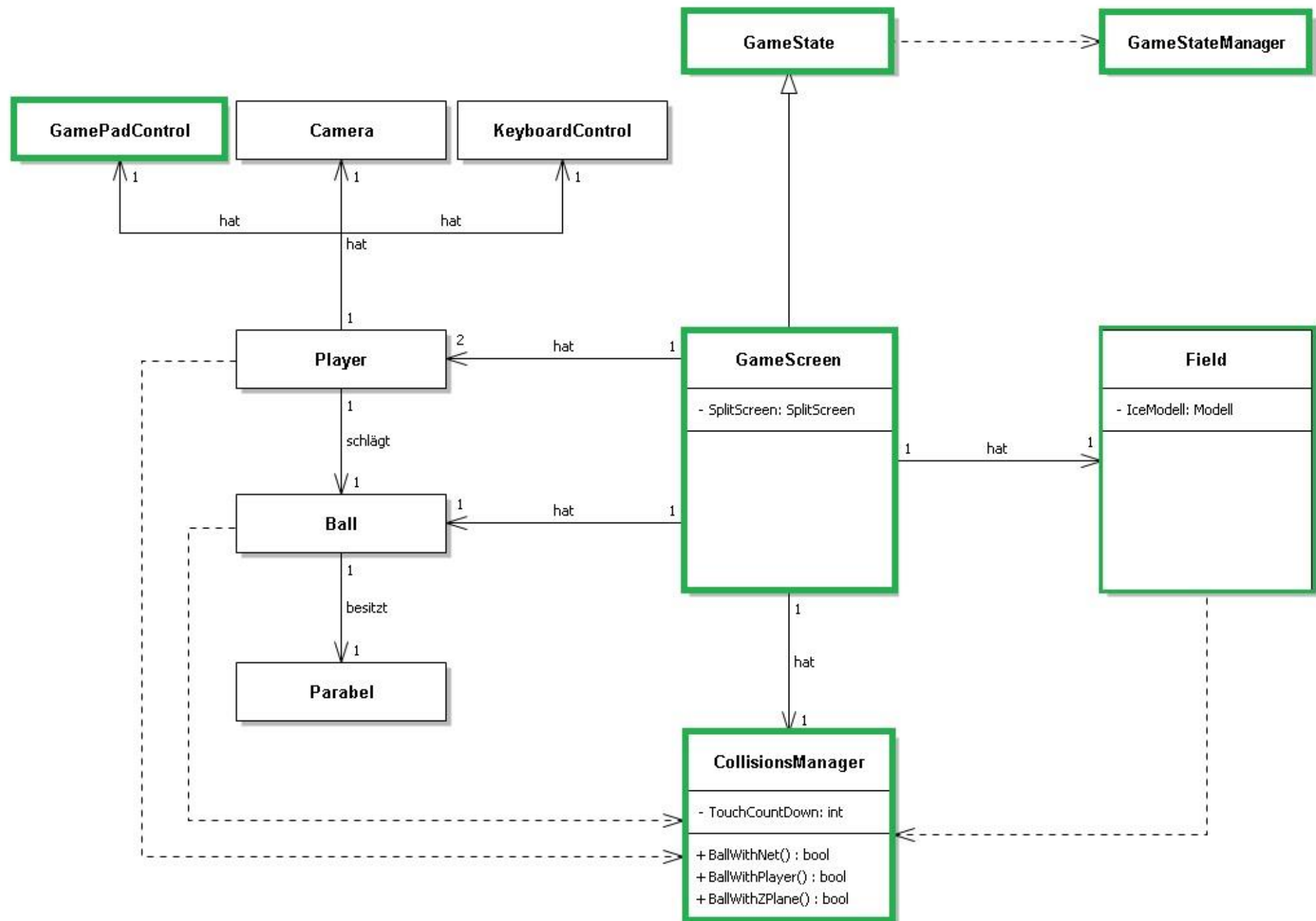
Person	Aufgaben	Erledigte Aufgaben
Lena	2 Spieler, aber keine fertigen Modelle	Pinguin, Netz, Ball
Mareen	Ballflugbahn	<ul style="list-style-type: none">- Flugbahn- Zwei Schläge
Lars	<ul style="list-style-type: none">- Bewegungen- Kleines Menü	<ul style="list-style-type: none">- Bewegungen- Boundingboxen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





Projektmanagement- Meilenstein III

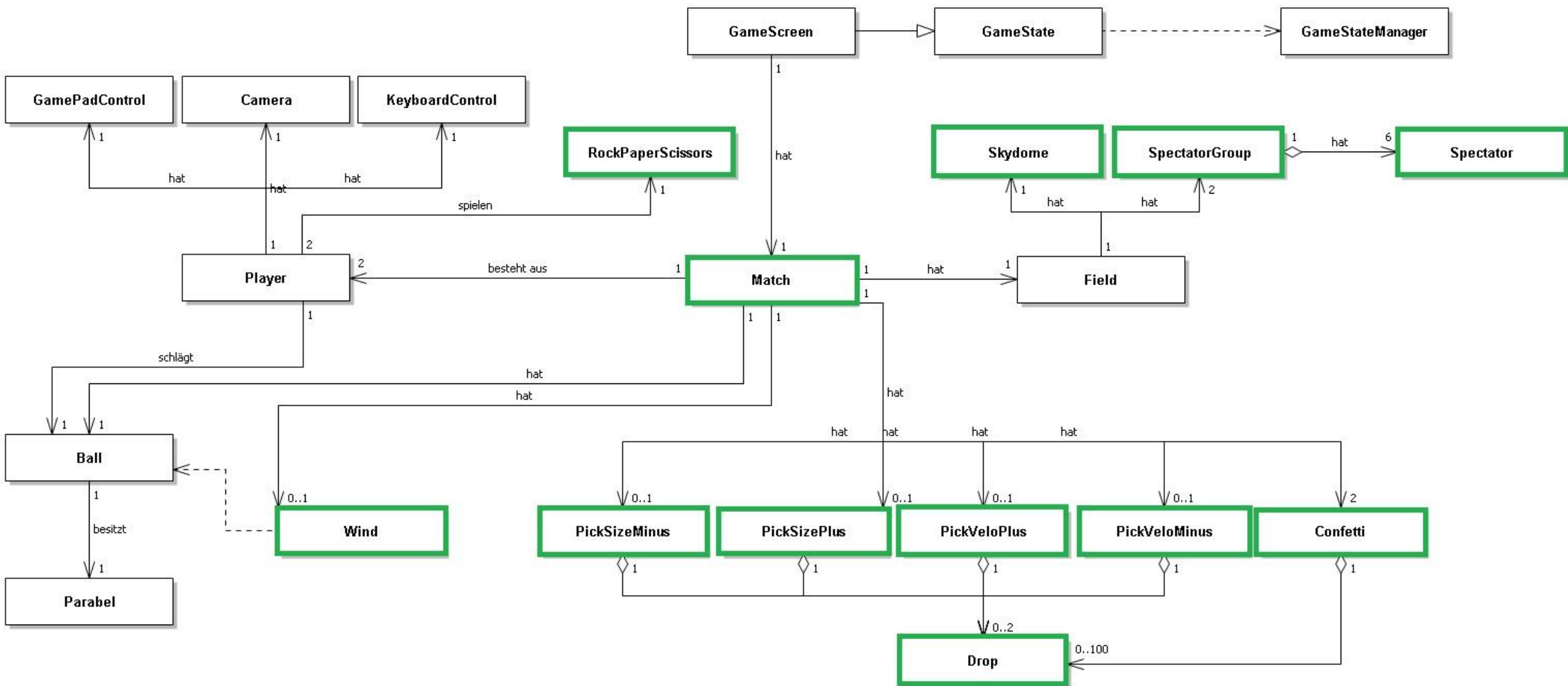
Person	Aufgaben	Erledigte Aufgaben
Lena	Weitere Modelle und Texturen	Spielermodell, Eisscholle
Mareen	<ul style="list-style-type: none">- Zweiter Spieler- Kontroller	<ul style="list-style-type: none">- Zweiter Spieler- Kontroller
Lars	<ul style="list-style-type: none">- Split Screen	<ul style="list-style-type: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





Projektmanagement- vorlesungsfreie Zeit

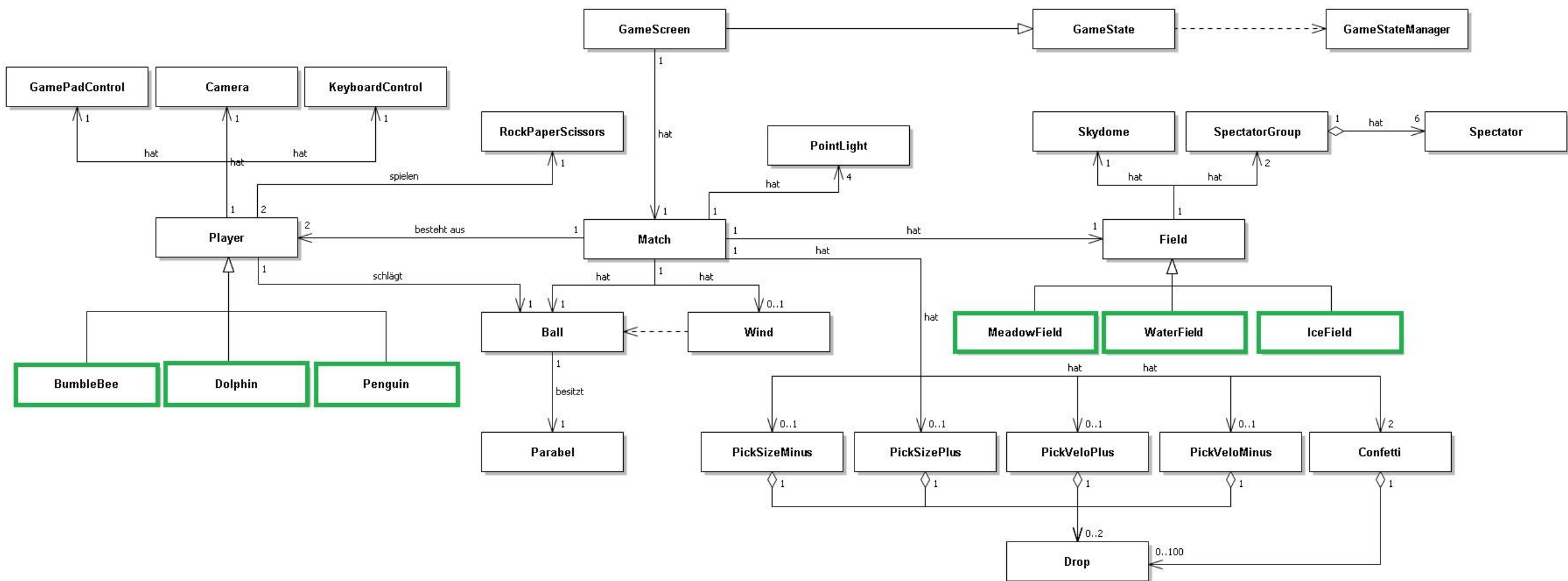
Person	Aufgaben	Erledigte Aufgaben
Lena	<ul style="list-style-type: none">- Modelle- Animationen- Texturen- Graphiken	<ul style="list-style-type: none">- Modelle und Texturen- Hintergründe- Skydome- Rolling Credits/Story
Mareen	<ul style="list-style-type: none">- Sounds- Feedback	<ul style="list-style-type: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





Projektmanagement- nach Abgabe

Personen	Aufgaben
Lena	<ul style="list-style-type: none">- Weitere Modelle- Weitere Texturen
Mareen	<ul style="list-style-type: none">- Endstory- Sounds für weitere Welten- Acagamicsmännchen
Lars	<ul style="list-style-type: none">- Shader- Weitere Welten implementiert





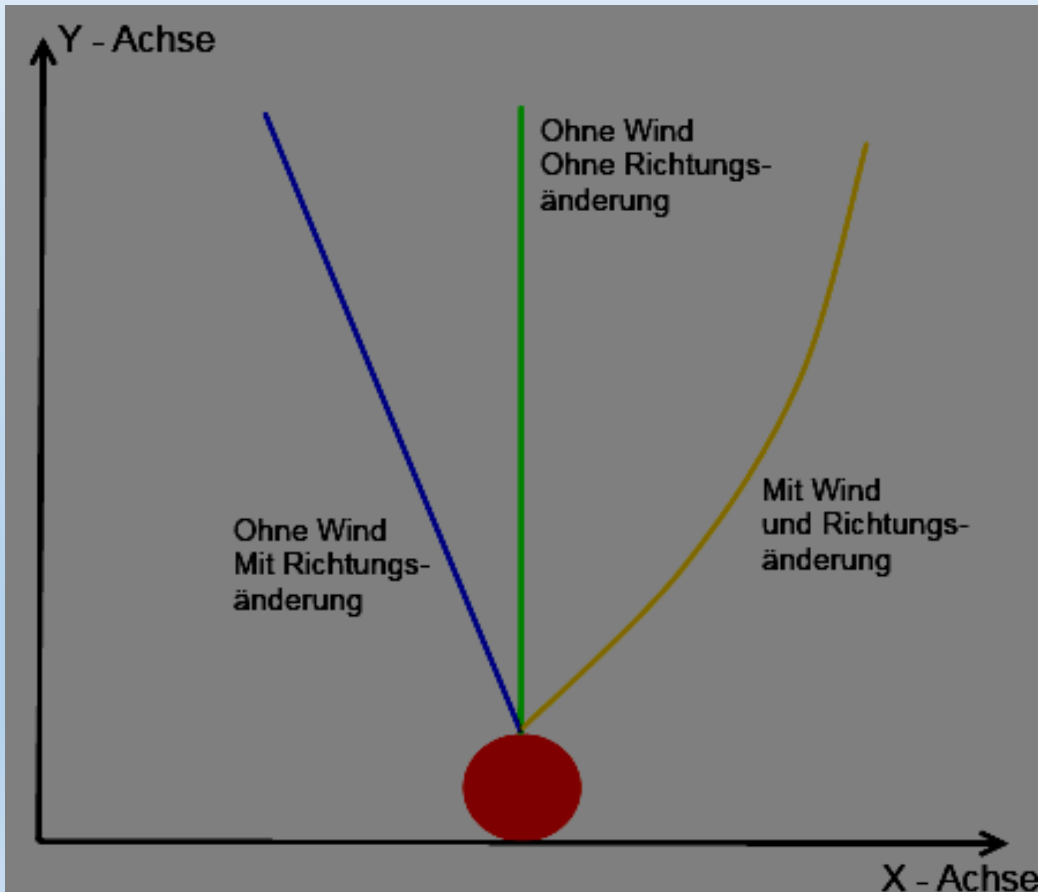
Technische Umsetzung

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



Technische Umsetzung

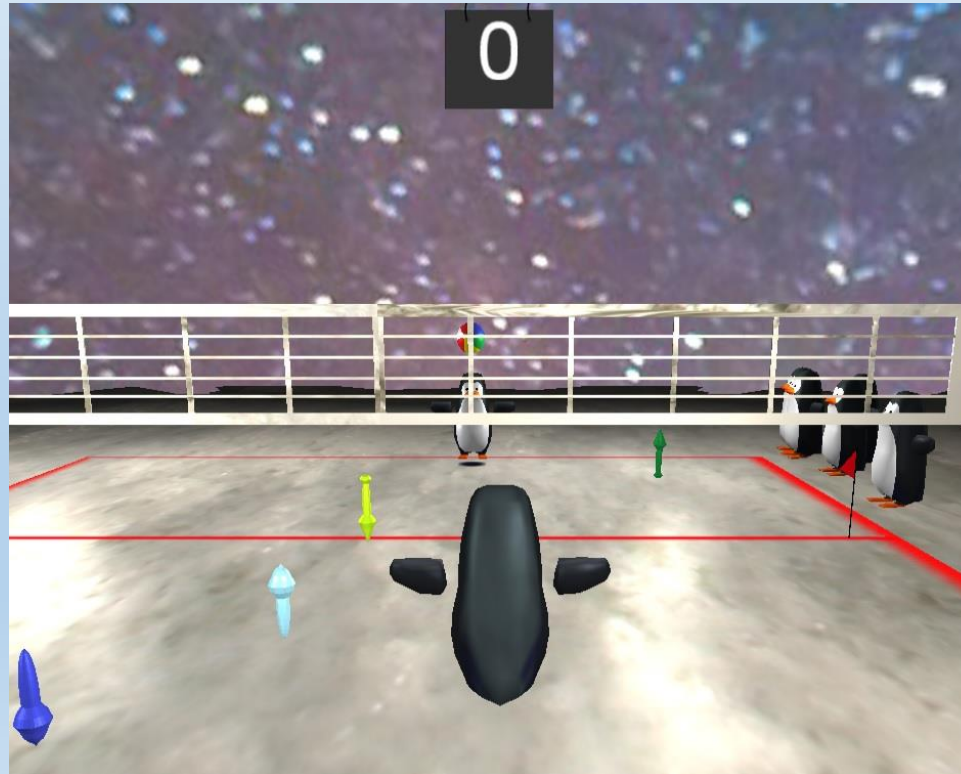
- Features: Wind





Technische Umsetzung

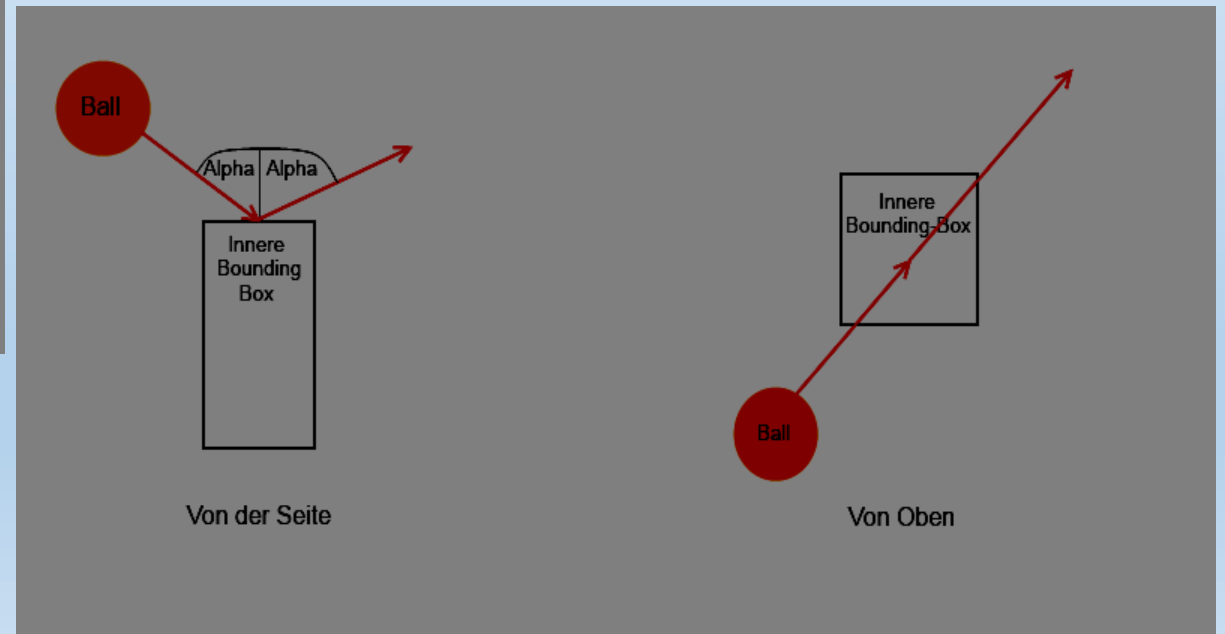
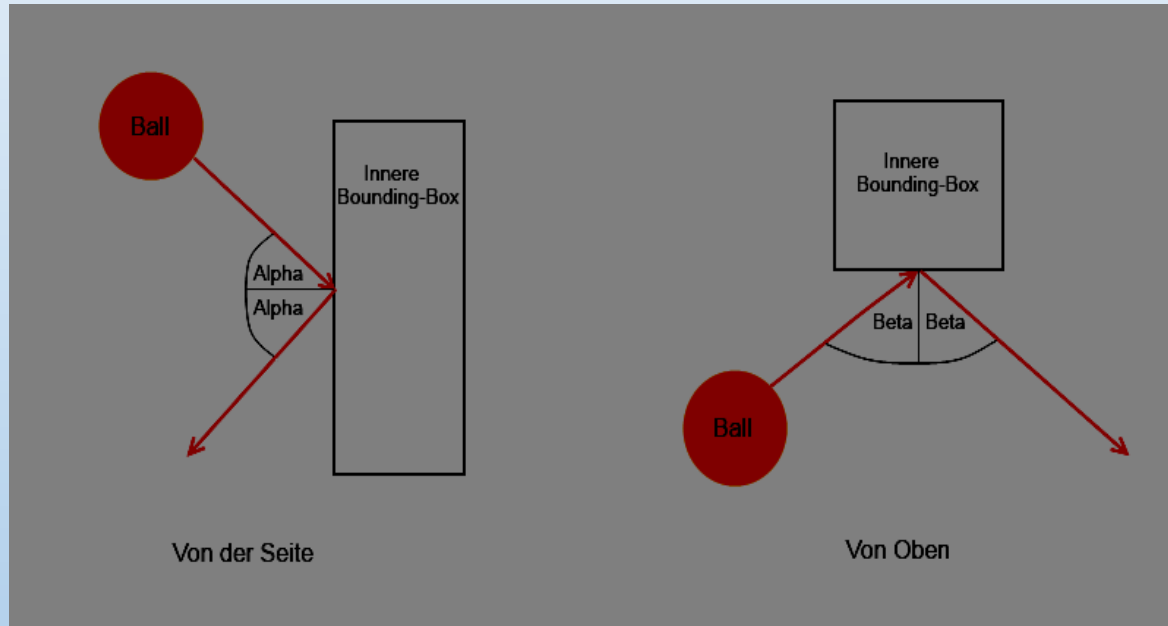
- Features: Power Ups
 - Generierung über Partikelgenerator
 - Vier Arten





Technische Umsetzung

- Kollisionen:





Demo



Fazit

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