

https://github.com/DustinLucht/chess_with_powerups

Projektzusammenfassung:

Das Projekt hat zum Ziel, ein interaktives Schachspiel in Python zu entwickeln, das sowohl gegen einen Computer als auch zu zweit gespielt werden kann. Ein besonderes Highlight sind die eingebauten Power-Ups, die den Spielern strategische Vorteile bieten. Am Ende soll ein leicht zu bedienendes Schachspiel entstehen, das dank der Power-Ups für spannende Spielrunden sorgt.

Zielgruppe:

Das Spiel richtet sich an Schachbegeisterte und Gelegenheitsspieler, aber auch an jüngere Spieler, die an einer innovativen Variante des klassischen Schachspiels interessiert sind.

Zeitplan und Meilensteine:

Die Entwicklung ist auf sechs Wochen angelegt und folgt einem agilen Ansatz. In den ersten beiden Wochen wird das Konzept ausgearbeitet, die Spielstruktur geplant und externe Bibliotheken getestet. Die folgenden Wochen sind der Implementierung der Spiellogik, der Power-Ups und dem Feinschliff gewidmet.

Anforderungen:

Das Spiel ermöglicht das Starten neuer Partien sowohl im Einzelspieler- als auch im Zwei-Spieler-Modus. Spieler können Power-Ups einsetzen, Schachmatt oder Unentschieden erkennen und die Einstellungen nach ihren Vorlieben anpassen.

Projektdokumentation:

Für die Entwicklung des Spiels wird ein iteratives Vorgehensmodell genutzt, um flexibel auf sich ändernde Anforderungen reagieren zu können. Die genutzten Tools sind Python, PyCharm, Git/GitHub, PyGame, Python Chess-Bibliothek und Stockfish-Engine.