Ablauf Präsentation

-Begrüßung

-Ablauf (Maxi)

-Spiel Design (Maxi)

-Spielmechaniken (Maxi)

-Code (Amos)

Verwendete Programme

-Vorspielen bis Mauer weg und einmal angreifen

-Jola

-Fazit, großes Projekt, sau spaßig, viel zu groß für FFA eig., haben aber viel in der Woche noch gemacht also joa

1. Begrüßung(maxi, dann ich, dann jola=Blumenkohl)
2. Ablauf

(Maxi sagt, welche Punkte wir ansprechen werden und was ungefähr was beeinhaltet)

1. Spiel Design (Maxi)
   1. Idee – hat vor x monaten begonnen – zusammen spiel machen wollen ffa? Jo! Nice! Los geht’s, erster prototyp, kein plan von nix  
      -> Die Grundidee war irgendwas zu programmieren. Aus Irgendwas wurde dann schnell ein Spiel und dann irgendwie ein Kartenspiel. Anfangs keine Idee, wie genau mechaniken, haben gebrainstormt und irgendwann einfach einen Prototypen entworfen. (Bild, Idee Schachbrettmuster, Karten wie der Bauernhof und eine Splashmana Karte waren schon grob skizziert von der Idee) Im Endeffekt wurde das Spiel simpler/ ist bis jetzt simpler als ursprünglich angedacht. Wollten verschiedene arten von Mana, verschiedene Kartentypen + Kartenupgradesystem. (Bilder zeigen) Das Spiel nahm dann mit der Zeit zunehmend Form an und ganz viel Designmäßig und an Balancing ist in der FFA Woche geschehen. Jola ist beigetreten um uns mit den Grafiken für die Karten auszuhelfen.#
   2. Spielablauf
      1. Ingame gehen und card screen 2,3,4 karten erklären
2. Spielmechaniken(maxi&amos=True, online=??)
   1. Mana(die krasse tek)
      1. anhand von Programm präsentieren
      2. bauernhof
   2. angriff
   3. specials (place &round based)
3. Code (Amos) – nur auf das Nötigste begrenzen, Interessantes Zeug
   1. Allerste Umsetzungsidee (entwicklung von code (alte Map, 2d array))
   2. Verwendete Programme, Programmiersprache (Python (pyglet), GitHub, GIMP, Visual Studio Code, Paint, PP(!))

- Das Spiel wurde zu 100% in der Programmiersprache Python geschrieben. Damit Maxi und ich gleichzeitig am Programm arbeiten konnten, haben wir eine Art Cloud für Entwickler verwendet. GitHub ermöglicht quasi, den Code hochzuladen und mit den anderen zu Teilen, außerdem können Veränderungen im Code, solange sie nicht dieselben Zeilen beeinflussen, zusammengeführt werden. Das Modul, welches wir zur Spielprogrammierung verwendeten, heißt Pyglet und verfügt über alle notwendigen Klassen, um ein 2D oder 3D Spiel in Python umzusetzen. Beispiele für diese Klassen sind, die Window (oder Fenster) Class für das Programmfenster und die Sprite Class um Bilder im Fenster einfügen zu können. Ich wage nun den heiklen Versuch, euch die Grundlagen von unserem Programmcode und den Klassen, von denen ich gerade gesprochen habe, zu erklären. ???

* 1. Klassenstruktur (anfangen mit Fenster klasse (nicht mehr als das, damit man mit kommt, nicht gleich ganze netz zeigen, aufbauen, nur das wichtigste/ interessanteste), immer mehr fäden dazu, vortlaufend adden, erklären, struktur unser programm)
  2. Basics Programmieren – grobe Idee, was Programmieren bedeutet (mehr ist nicht zu erreichen so, wär schon top)
  3. Fazit? – was am meisten gebockt, stress, probleme etc.

1. Bilder (Jola)
   1. Was sie sich dabei dachte
   2. Ihre Vorgehensweise

Über Entwicklungsverlauf sprechen? – wies am Anfang aussah und sich verändert hat

***42 Gramm Fett***