

# Morphy



Abschlusspräsentation im Kurs “Entwicklung  
von Multimediasystemen”, Gruppe 8  
von Leon, Magdalena, Bennett und Constantin





# Gliederung



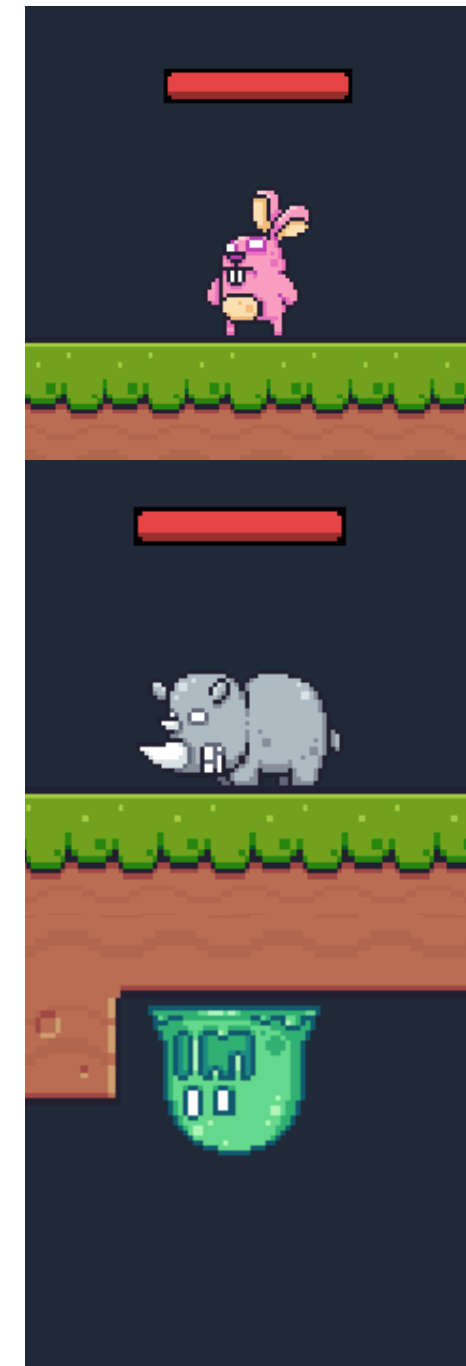
- Projektbeschreibung
  - Entwicklungsverlauf  
(Projektmanagement)
  - Wesentliche Meilensteine (Technisch)
  - Systemarchitektur und  
Designentscheidungen
  - Live-Demo
- 
- 

# Projektbeschreibung

- 2D Pixel Art Jump'n'Run Spiel
- Steuerung: Beschleunigungssensor des Smartphones
- Angriffe und Wechsel zwischen Charakteren: Touch-Eingabe


# Projektbeschreibung

- 3 Gegner:
  - Hase  
Spezialattacke: Auf den Kopf springen
  - Nashorn  
Spezialattacke: Rammern
  - Schleim  
Spezialattacke: Auf Gegner fallen





# Entwicklungsverlauf

- Anforderungsdefinition
    - Verbesserung (Umstellung der Steuerung)
  - Angefangen mit Prototypen und Integrationsphase für die erste Präsentation
  - Chaos durch verschiedene Plattformen und Verlinkungen
    - Github als Zentrale Anlaufstelle mit ergänzendem Discord Chat
- 

Morphy

Updated 2 hours ago

Filter cards

+ Add cards(2 new)

Fullscreen

Menu

1 To do

+ ...

Vibrations-Feedback

Added by enze-l

3 In progress

+ ...

Dokumentation schreiben

#22 opened by enze-l

Präsentation

#55 opened by enze-l

(optional) sounds, musik

#32 opened by enze-l

1 linked pull request

16 Done

+ ...

Git Projekt anlegen

#5 opened by enze-l

Anforderungen fertig definieren

#11 opened by enze-l

Zeitmessung umsetzen

#17 opened by enze-l

Charaktercontroller + Virtuelle Buttons

#6 opened by enze-l

1 linked pull request

(optional) Lebensanzeige

#25 opened by enze-l

Nutzung der Assets Herausfinden

#7 opened by enze-l

Charakterwechselsystem

1 task done

# Besprechungsprotokoll

Veranstaltung:	Besprechung 5
Datum:	22.06.2021
Agenda:	Besprechung aktueller Stand, nächste Schritte besprechen
ProtokollantIn:	Leon
Qualitätssicherung:	Magdalena
Verteiler:	Teilnehmer

Nr.	Art	Betroffen	Stichwort	Beschreibung	Termin	Erledigt
1	F	Alle	Kampfsystem	Charakterwechsel funktioniert. Feinde können sterben.		ja
2	B	Constantin	Spezialfähigkeiten	Spezialfähigkeiten müssen eingerichtet werden	folgender Meilenstein	
3	B	Constantin	Spielfiguren schweben	Das Kollisionssystem der Charaktere muss angepasst werden um „Schweben“ zu verhindern	folgender Meilenstein	
4	B	Constantin	Slime kann fliegen	Der Slime sollte nur gerade Fallen können. Evtl darf er erst Richtung wechseln, wenn er Boden unter den Füßen hat.	folgender Meilenstein	
5	F	Alle	KI	Eine Grundlegende Ki mit springenden Charakteren und Schwerkraft wurde erstellt		

Filters

Search all issues

Clear current search query, filters, and sorts

3 Open

27 Closed

Author

Label

Projects

Milestones

Reviews

Assignee

Sort

Doc/ai

#63 by enze-l was merged 1 hour ago

Add Level 3 and some bugfixes

#61 opened 2 hours ago by enze-l

Fixed angle

#60 by cmsk1 was merged 2 hours ago

Fix/character

#59 by cmsk1 was merged 6 hours ago • Approved

Add automatic documentation-generation

#57 by enze-l was merged 6 hours ago • Approved

Fix/attack upside

#54 by enze-l was merged 20 hours ago

D

Manual

Scripting API

Search

Scripting API / Global

Enter here to filter...

Global

AstarPath

AstarPath.AstarDistribution

AttackableAttacker

AttackEntersLeavesCooldown

CameraController

CharacterType

DeathZone

EnablePlayerInput

EnemyAI

EnemyAI.MovementState

EnemyArtifact

EnemyArtifactSpawner

EnemyDeath

EventManager

EventManager.Event

EventManager.EventTo

Namespace Global

Classes

AstarPath

AttackableAttacker

AttackEntersLeavesCooldown

CameraController

IN THIS ARTICLE

Classes

Enums

# Wesentliche Meilensteine



# Wesentliche Meilensteine

27.5

Start des Projekts





# Wesentliche Meilensteine

27.5

Start des Projekts

29.5

Prototyp für  
Bewegungssteuerung

# Wesentliche Meilensteine

27.5

Start des Projekts

29.5

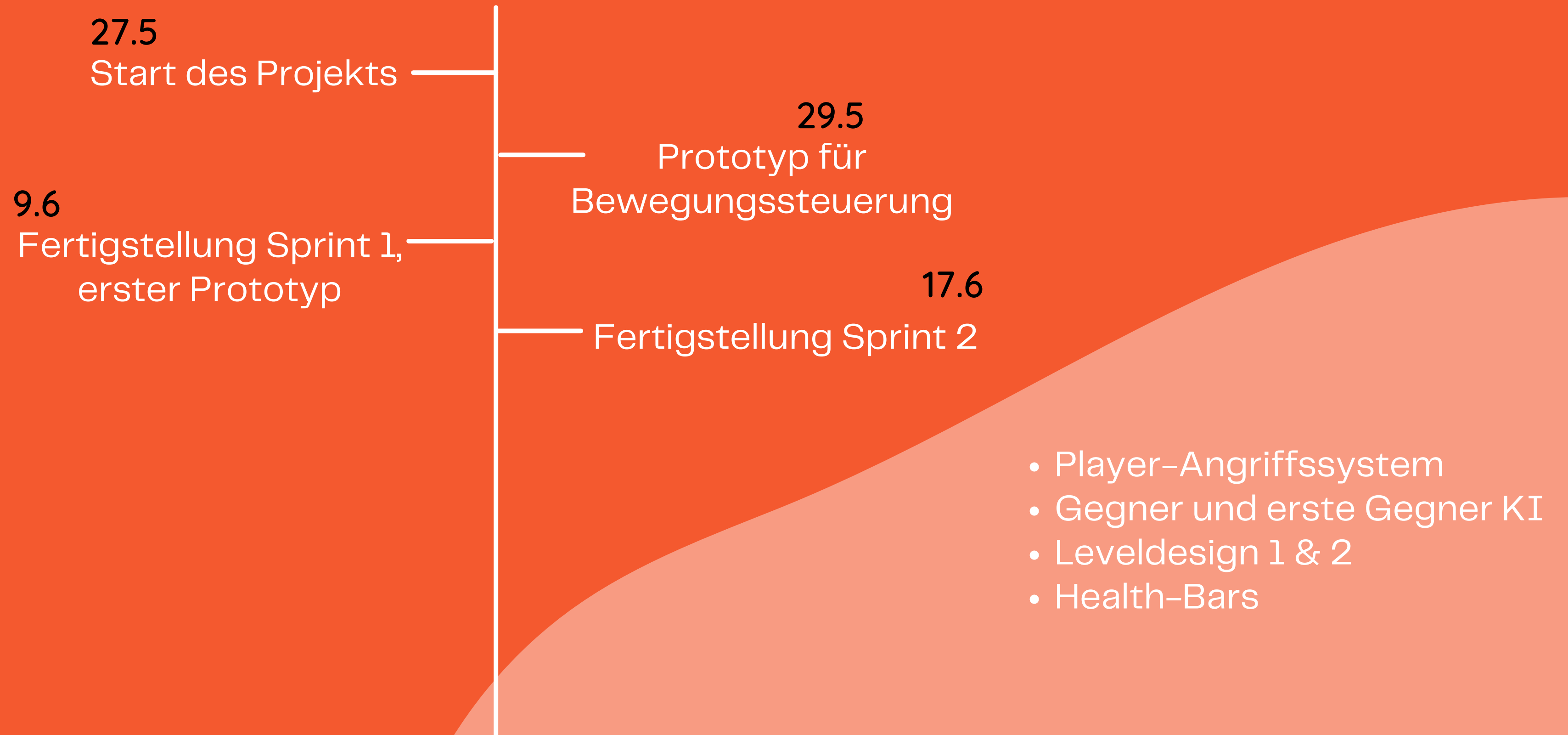
Prototyp für  
Bewegungssteuerung

9.6

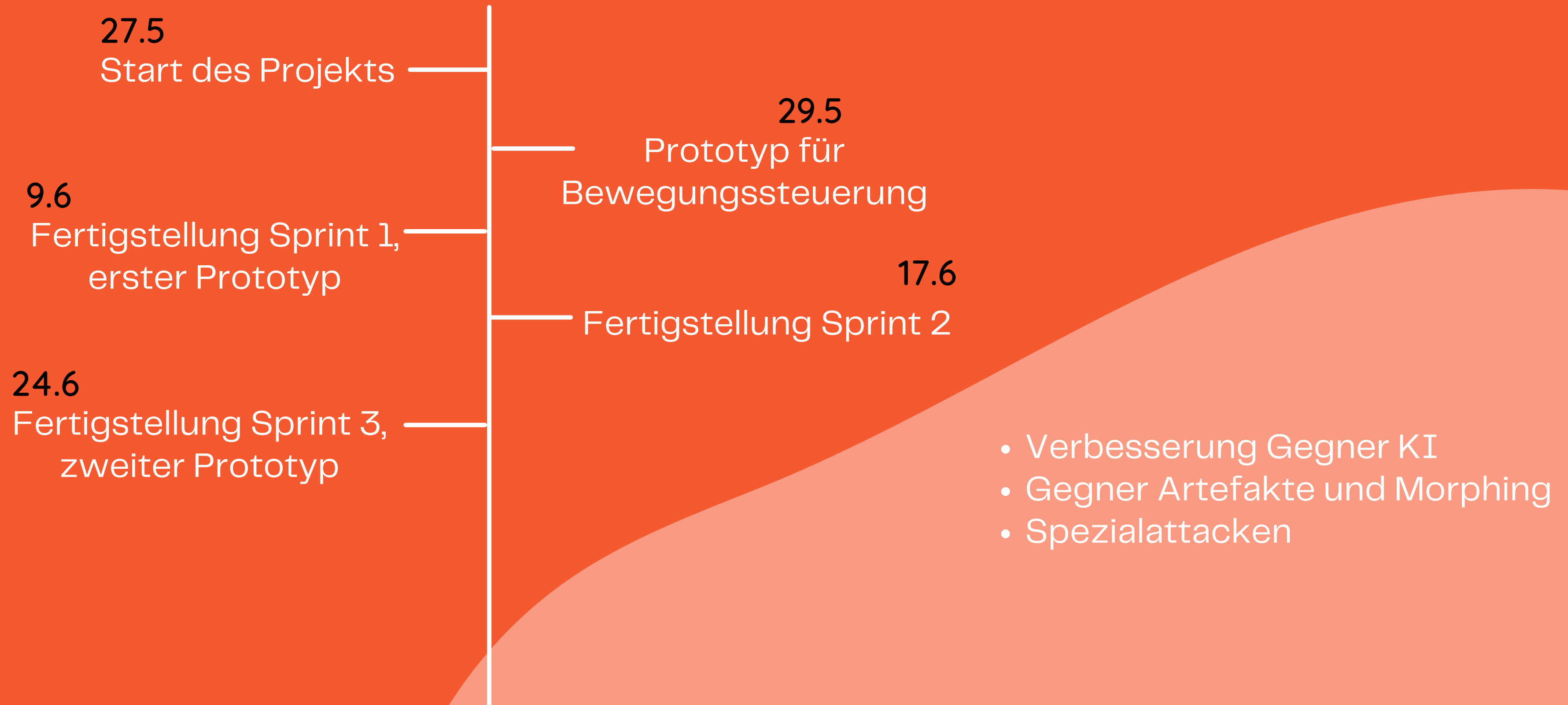
Fertigstellung Sprint 1,  
erster Prototyp

- Bewegungssteuerung
- Menüs (Pause, Main)
- Health-System
- Assets und Animationen

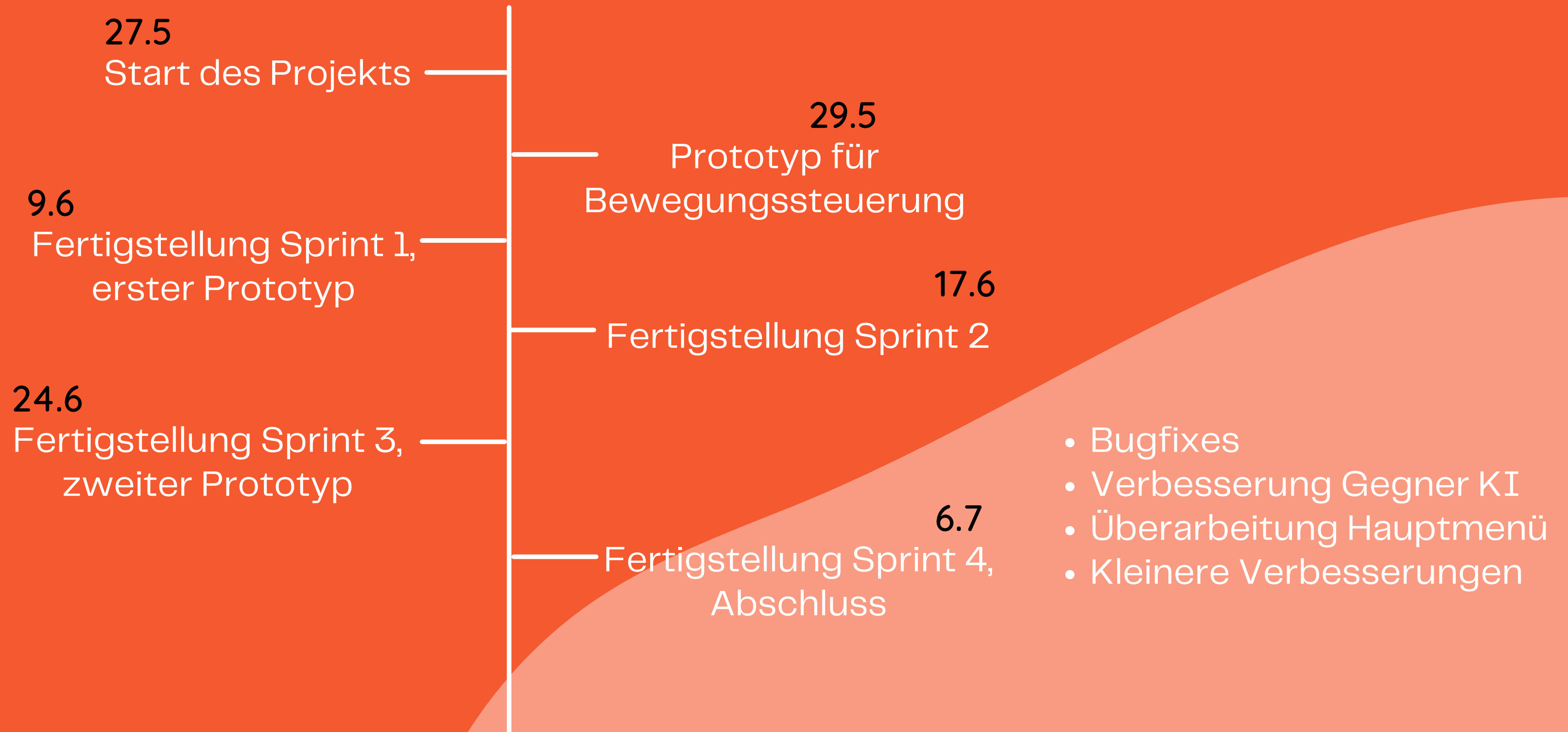
# Wesentliche Meilensteine



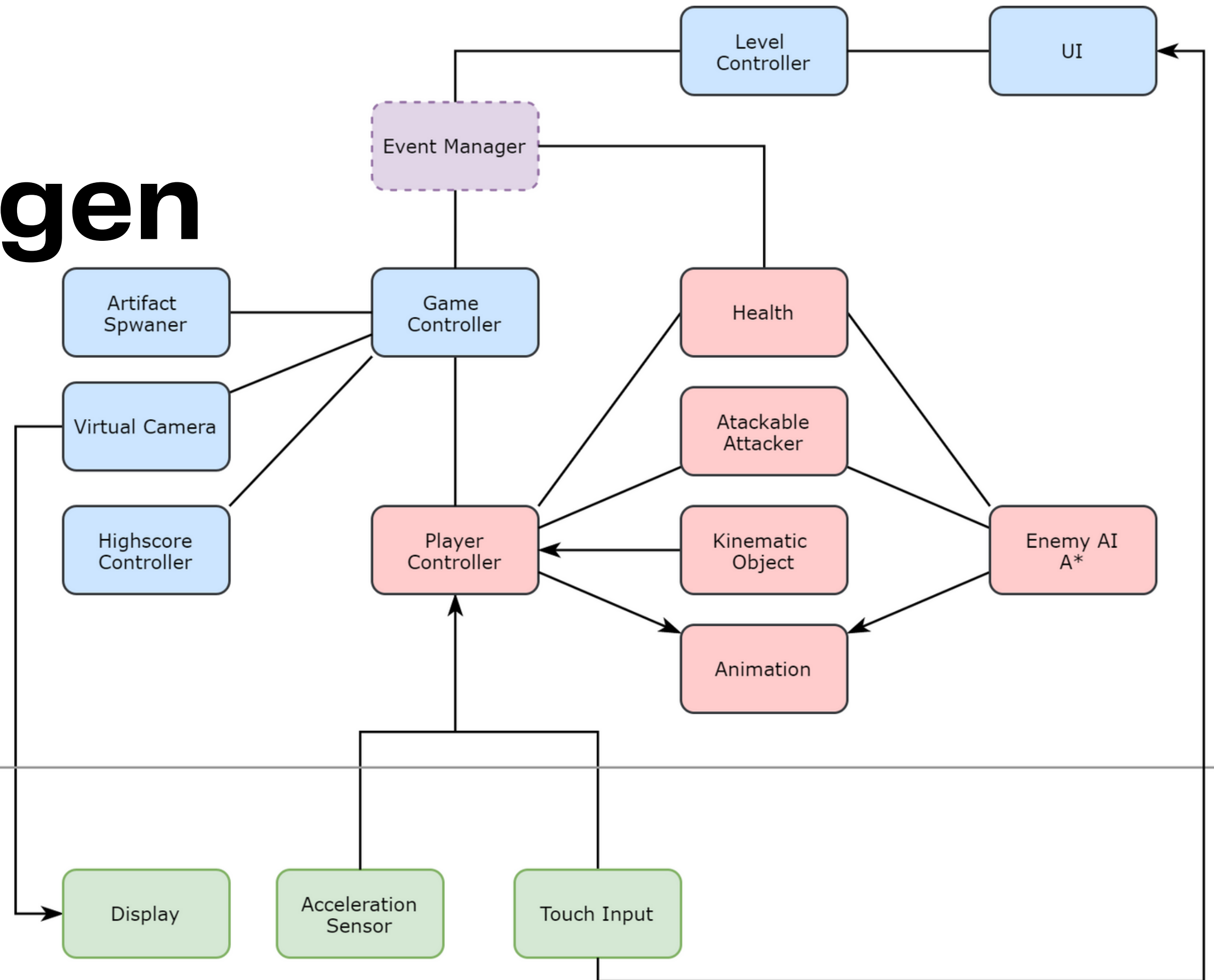
# Wesentliche Meilensteine

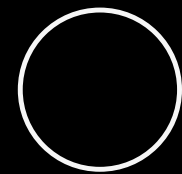


# Wesentliche Meilensteine

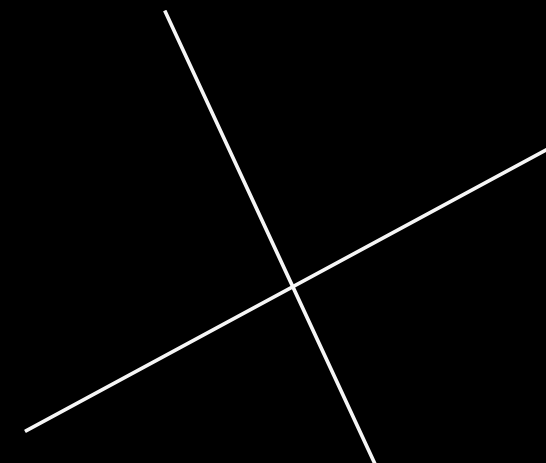


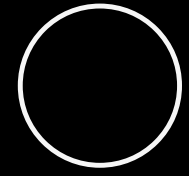
# Systemarchitektur und Design-entscheidungen





# Live Demo





**Vielen Dank für  
eure  
Aufmerksamkeit**

