MULTIPLAYER-PROJEKT

CT-PRÄSENTATION VON DOMINIK KAISER UND DAVID BALSACQ 17.5.20

INHALT

- Verlauf des Projekts
  - Planung
  - Vorbereitung
  - Programmieren
- Probleme und Lösungen
- Wurden die Ziele erreicht?
- Demo
- Quellen

DIE PLANUNG

- Planung: Was wollen wir überhaupt machen?
- Vorschläge enthielten: Mensch Ärgere dich nicht, Computerversion des Verrückten Labyrinths, Multiplayer-Pacman-Version...
- Welche Engine?
- Welche Programmiersprache?

ERGEBNISSE DER PLANUNG

- Das waren die Ziele: Multiplayer-Spiel, 2D top-down, es soll Spaß machen, übersichtlich sein, jeder kann es schnell lernen, ohne großen Aufwand spielbar.
- Godot als Engine für das Projekt
- Programmiersprache Godot Script (pythonbasierte Sprache)
- Spieleidee: Zwei Spieler, einer schickt Monster los, der andere verteidigt sich.

VORBEREITUNG

- Eine Menge Youtube-Tutorials
- Godots eigene Tutorials und Website
- Godot-Documentation
- Ähnliche Projekte anschauen
- Arbeitsaufteilung
- Austausch und Versionsverwaltung

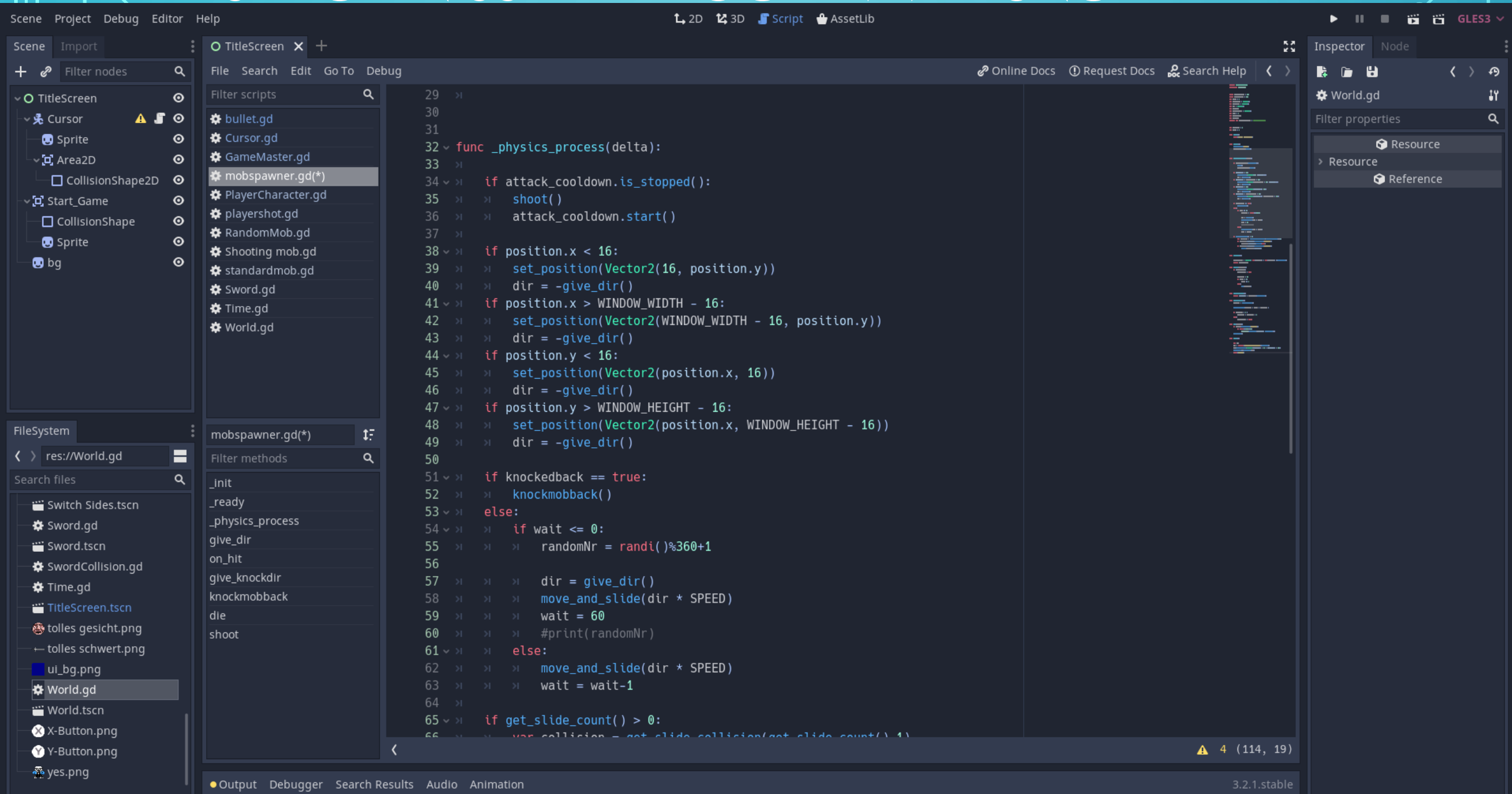
ERGEBNISSE DER VORBEREITUNG:

- „Das könnte eventuell etwas sehr viel Arbeit werden“
- „Wer soll jetzt nochmal was machen?“
- „Kannst du den Teil machen? Du hast dich doch schon in dem Bereich eingelesen“
- „GitHub funktioniert irgendwie nicht“

PROGRAMMIERUNG

- Das Spiel muss Controller und Tastatur Input erkennen
- Das Spiel muss den Input richtig umsetzen (Steuerung)
- Es müssen Gegner erschaffen werden
- Gegner müssen gespawnt werden
- Gegner müssen sich unterschiedlich verhalten
- Es müssen Wände erschaffen werden
- Kollision muss eingebaut werden
- Spieler muss Angreifen können
- Spieler muss sich bewegen können

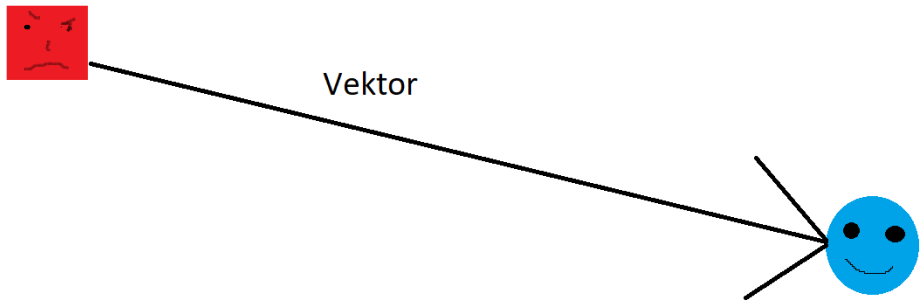
DAS ERGEBNISS DER PROGRAMMIERUNG



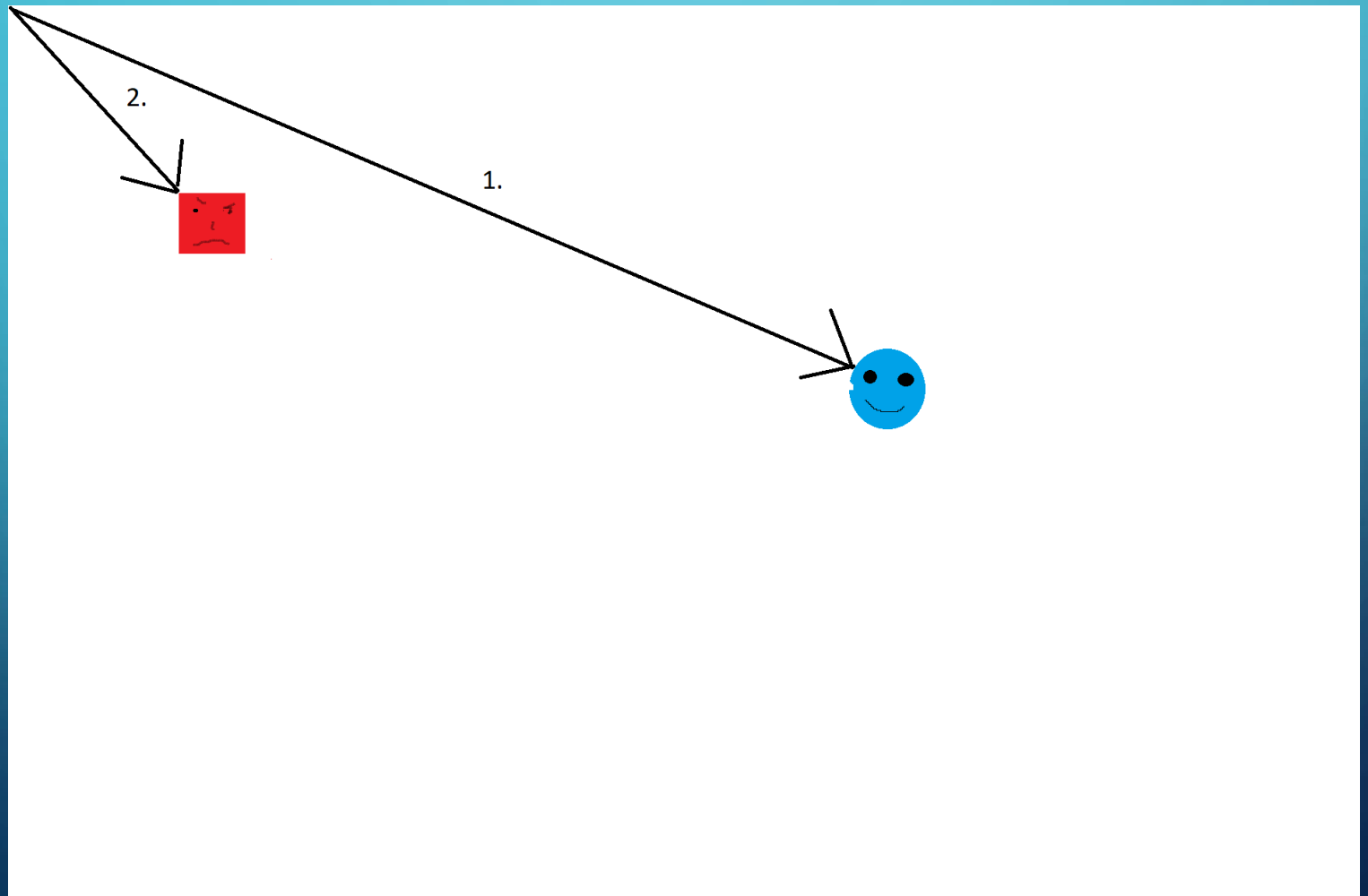
TECHNIK, PROBLEME UND LÖSUNGEN (HIER ERKLÄREN WIR NUR COOLE PROBLEME UND WIE WIR SIE GELÖST HABEN)

- Vektorgeometrie beim Programmieren
- Steuerung des Spielers durch die Controllerklasse

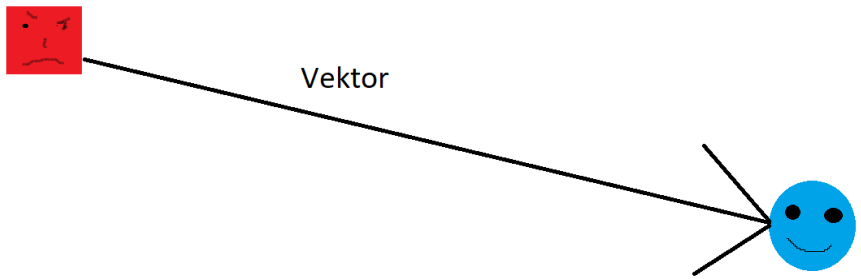
VEKTORGEOMETRIE BEIM PROGRAMMIEREN



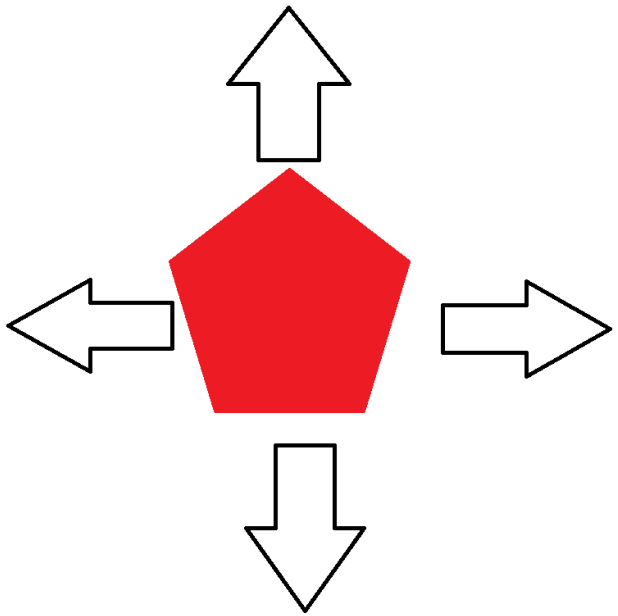
VEKTORGEOMETRIE BEIM PROGRAMMIEREN



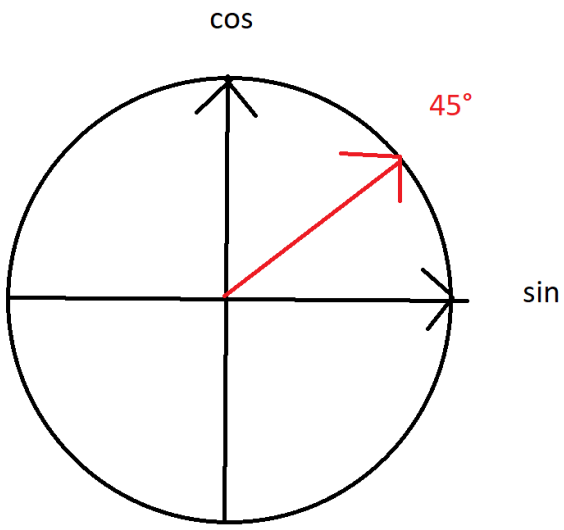
VEKTORGEOMETRIE BEIM PROGRAMMIEREN



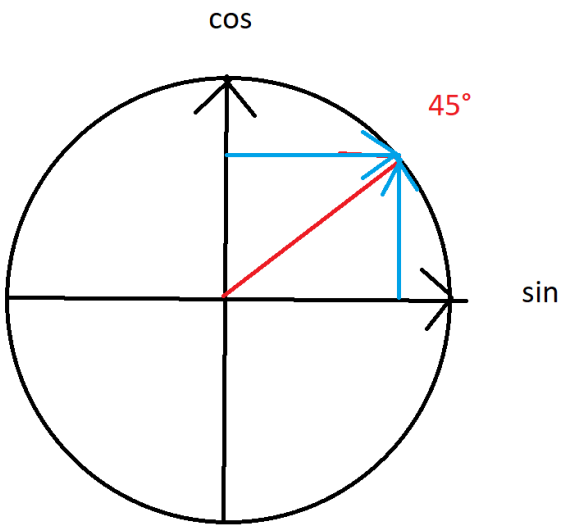
VEKTORGEOMETRIE BEIM PROGRAMMIEREN



VEKTORGEOMETRIE BEIM PROGRAMIEREN



VEKTORGEOMETRIE BEIM PROGRAMIEREN



Vektor(cos(x) , sin(x))

STEUERUNG DES SPIELERS DURCH DIE CONTROLLERKLASSE

WURDEN ALLE ZIELE ERREICHT?

- Es ist ein Multiplayer-Spiel
- Es ist 2D top-down
- Es ist (relativ) übersichtlich
- Jeder kann es schnell lernen
- Es ist ohne großen Aufwand spielbar
- Macht es Spaß?

DEMO

- Ob es Spaß macht dürfen sie selbst entscheiden

QUELLEN

- https://godotengine.org/
- https://docs.godotengine.org/en/stable/
- https://www.youtube.com/watch?v=WRDI2gQObg8&list=PL1td_Fr5vMGOW0hasVEYIvfdm_oYh0xi9
- https://www.youtube.com/watch?v=WRDI2gQObg8&list=PL1td_Fr5vMGOW0hasVEYIvfdm_oYh0xi9
- https://godotforums.org/