Merfu War

**Projektgruppe:** Ercüment Çetin  
**Klasse:** 3CHEL  
**Jahr:** 2023

Fotos mit Namen

**Betreuer:** Lukas Diem

**Kurzbeschreibung:**

Ein Spiel auf einem großen Canvas, wo man frei rumlaufen kann. Es werden Gegner als Wellen gespawnt von überall. Es gibt verschiedene Waffen und passive Effekte. Einen Highscore und eine Anzeige von den Wellen die man überlebt hat.

Collage mit mindestens zwei Screenshots

**Relevanter Programmcode:**

for (int i = 0; i < ausgangswerte.Length; i++)

{

double omega0 = eingangswerte[i] + t1 \* a1 + t2 \* a2;

ausgangswerte[i] = omega0 \* b0 + t1 \* b1 + t2 \* b2;

t2 = t1;

t1 = omega0;

}

# Inhaltsverzeichnis

Must Haves:

Controlls KB&M und Keyboard oder Maus

Schöne Grafik

3 Waffen

3 Passive Effekte

Boss Gegner

Nico To Haves:

Animationen

Mehr waffen

Mehr Passive Effekte

Skins

Verschiedene Maps

Abgrenzung:

Multiplayer

Keine sehr große Maps

# Projektzeitplan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Aufgabe | Bearbeiter | Status (%) |
| 19.04.2022 | Solve Funktion für quadr. Gleichungen erstellen | Nesensohn | 100% |
| IIR Filter 2. Ordnung berrechnen | Pircher | 80% |
| 26.04.2022 |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Lastenheft (Kurzbeschreibung, Funktionsumfang, Skizzen)

2.1. Kurzbeschreibung

Spielprinzip mit einigen Sätzen erklären

2.2. Skizzen

Spielprinzip genau erklären

2.3. Funktionsumfang

Alle Funktionen genau erklären.

Must-Haves und Nice-To-Haves beschreiben (Punkteliste). Must-Haves müssen umgesetzt werden.

Beispiele:

|  |  |
| --- | --- |
| Taste D | Bewegt die Spielerfigur um 5 Pixel nach rechts |
| Taste S | Speichert aktuellen Zustand des Spiels (Save) |
| Mausklick | Zerstört Sprite unter dem Cursor |
|  |  |

# Pflichtenheft

## Interner Programmaufbau (Programmlogik)

Klassendiagramme, um die Klassen abzubilden.

Wie arbeiten die Klassen miteinander? Hier könnt ihr beispielsweise Flussdiagramme verwenden, um dies abzubilden.

## Umsetzungsdetails

Detaillierte Beschreibung der Umsetzung mit möglichen Fehlern und Lösungen

## Ergebnisse, Interpretation (Tests)

Wie läuft das Programm?

Welche Schwachstellen hat es? (z.B. Programmlauf nicht flüssig)

# Anleitung

## Installationsanleitung

Was muss alles installiert werden

## Bedienungsanleitung

Muss so genau sein, dass auch ein neuer, unbedarfter Benutzer damit zurechtkommt.

# Bekannte Bugs, Probleme

Welche Bugs liegen noch vor? Warum konnten sie nicht behoben werden?

# Erweiterungsmöglichkeiten

Wenn ihr noch Zeit hättet, was würdet ihr verbessern oder erweitern?

# Info

* Der Zeitplan ist wöchentlich auszufüllen!
* Die Titelseite ist am Projektende auszudrucken ( „Hall of Fame“ „Hall of Shame“ ☺ )  
  Sie muss auf **einer** Seite Platz finden.
* Endabgabe: **dieses** Dokument ausgedruckt, Projektverzeichnis per Teams abgeben
* Projektbenotung: Neben dem Endprodukt werden vor allem **der Projektfortgang, die Arbeitsweise und die Termintreue** benotet (keine Projekte, die in der letzten Nacht fertiggestellt werden!) Der Code soll möglichst übersichtlich gehalten werden (Einsatz von **Funktionen und Klassen**).

**Viel Spaß und happy coding!**

