

Organisation des Projektes

fakecrafter

September 19, 2022

Contents

1	Idee	1
2	Tools	2
3	Design	2
3.1	Klasse Snake	2
3.2	Klasse Item	2
3.2.1	Apple	2
3.2.2	Future Ideas	2
3.3	Spielablauf (main)	2
4	Quellen	2
5	Aufgaben	2
6	Momentan	3
7	Resultat	3
8	Experten	3

1 Idee

Unsere Idee war ein einfaches Snake-Spiel, sprich eine Schlange die sich auf einer 2D-Ebene in vier richtungen bewegen kann und versucht so viele Aepfel wie moeglich zu essen (mit dem Kopf dagegen kollidieren). Bei jedem Apfel wird die Schlange ein Feld laenger. Wenn danach noch Zeit ist, gab es die Ueberlegung, ob man dieses Spiel nicht mit einem Pong-Spiel kombinieren koennte indem man die Schlaeger durch Schlangen ersetzt. Ausserdem koennen

noch weitere Features implementiert werden, wie zum Beispiel eine Traube, die die Laenge der Schlange verkuerzt, allerdings trotzdem Punkte hinzufuegt.

2 Tools

Als Programmiersprache wird selbstverstaendlich Python benutzt und als externe Module werden *random* und *pygame* verwendet.

3 Design

3.1 Klasse Snake

3.2 Klasse Item

3.2.1 Apple

3.2.2 Future Ideas

3.3 Spielablauf (main)

4 Quellen

- pygame tutorial

5 Aufgaben

- Grundgeruest bauen (pygame)
- Kaestchenstruktur entwickeln
- Klasse fuer die Schlange
 - draw()
 - movement()
 - appendBlock()
 - reset()
 - checkCollisionItem() -> Item
 - checkCollisionWall()
 - checkCollisionSelf()

- Menu
- Klasse fuer den Apfel

Note: Wer was macht, wird am 20.09 besprochen

6 Momentan

Aktuell haben wir lediglich einige Dateien erstellt sowie ein github-repo. Ausserdem wurde sich auf Spiel und Struktur geeinigt

7 Resultat

Der Kunde erhaelt ein vollstaendiges Spiel, das auf Windows-Betriebssystemen funktioniert. Ausserdem ist das Fenster skalierbar und kann an die Monitor-groesse angepasst werden

8 Experten

Ein Experte fuer pygame wird benoetigt. Er wird die draw()-Methoden implementieren sowie das Grundgeruest.