

Konzeptbeschreibung

Team: FatYoshisAdventures



Anton Prem

Christian Heigenhauser

Datum: 24.11.2021

Inhaltsverzeichnis

Systemüberblick	3
Use Case Diagramm	4
Use Cases	5
Use Case „Lobby erstellen“	5
Use Case „Lobby beitreten“	6
Use Case „Bewegen“	7
Use Case „Schießen“	8
Klassendiagramm	9
Preview / Gui Prototyp	10
Timetable	11

Systemüberblick

Name: **M18 Höllenkatz**

Zielgruppe: Gamers™

Funktionen:

- **Multiplayer System**

- Lobby erstellen

Dem Lobby-Host sei es gestattet, auf seinem lokalen Rechner einen Game-Server zu starten, dem weitere Mitspieler beitreten können.

- Lobby beitreten

Um der gerade erwähnten Lobby beitreten zu können, müssen sich die Mitspieler (Clients) mit dem Server verbinden.

- **Spielen**

- Abwechselnde Züge

Die Spieler bekommen abwechseln einen Zug zur Verfügung. Innerhalb dieses Zuges muss der jeweilige Spieler seine Mitstreiter mittels Strategie und **Skill** erledigen versuchen. Beziehungsweise den Gegnern zumindest schaden. Sobald der Zug eines Spielers vorbei ist, ist der nächste dran.

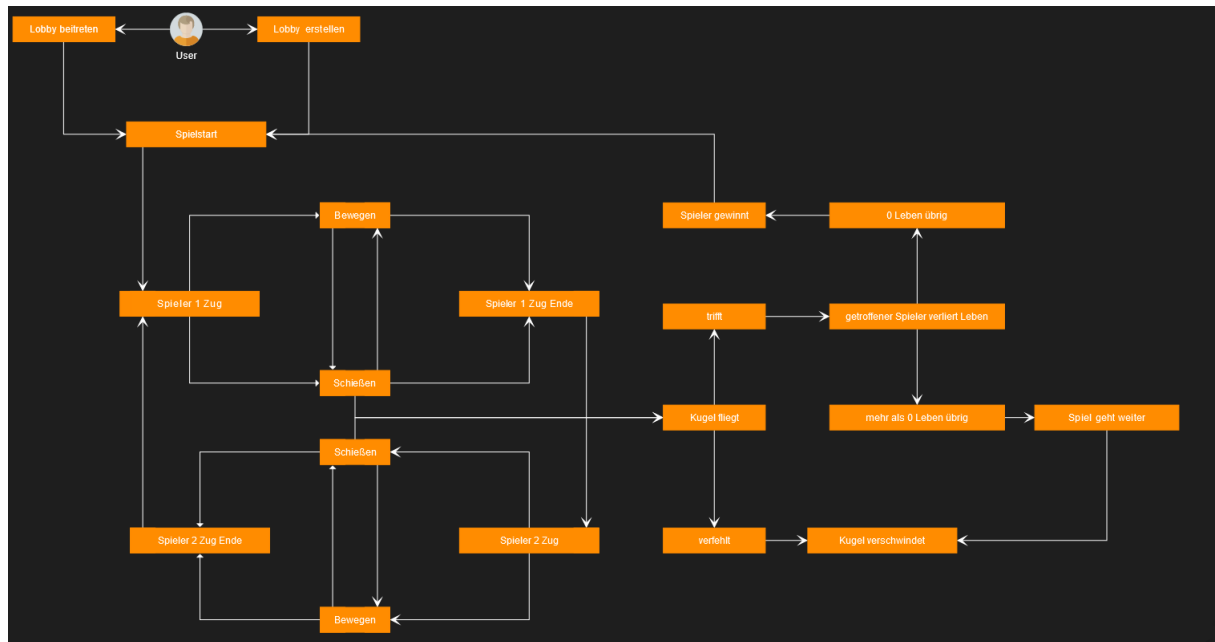
- Schießen

Dem Spieler werden eine gewisse Anzahl an Waffen zur Auswahl vorgelegt. Dabei muss er sich geschickt entscheiden, welche er verwenden will, um seine Gegner möglichst schnell zu erlegen.

- **Gewinnen**

Der Spieler der als letzter übrig bleibt gewinnt, alle anderen verlieren.

Use Case Diagramm



Use Cases

Use Case „Lobby erstellen“

Kurze Beschreibung

Multiplayerlobby erstellen

Auslöser

Lobby erstellen Knopf drücken

Akteure

Lobby erstellen Knopf

Unity Scene Manager

Vorbedingungen

Spiel starten

Schritte

Knopf drücken

Use Case „Lobby beitreten“

Kurze Beschreibung

Multiplayerlobby beitreten

Auslöser

Lobby beitreten Knopf drücken

Akteure

Lobby beitreten Knopf

Unity Scene Manager

Vorbedingungen

Spielstarten

Schritte

Knopf drücken

Use Case „Bewegen“

Kurze Beschreibung

Bewegt den Spieler nach links oder rechts

Auslöser

A und D Keys

Akteure

Spieler

Movement.cs

Vorbedingungen

Der Spieler muss am Zug sein

Schritte

A oder D drücken

Use Case „Schießen“

Kurze Beschreibung

Feuert eine Waffe auf den Gegner ab

Auslöser

Linksklick

Akteure

Spieler

Shoot.cs

Bullet.cs

Bulletprefab

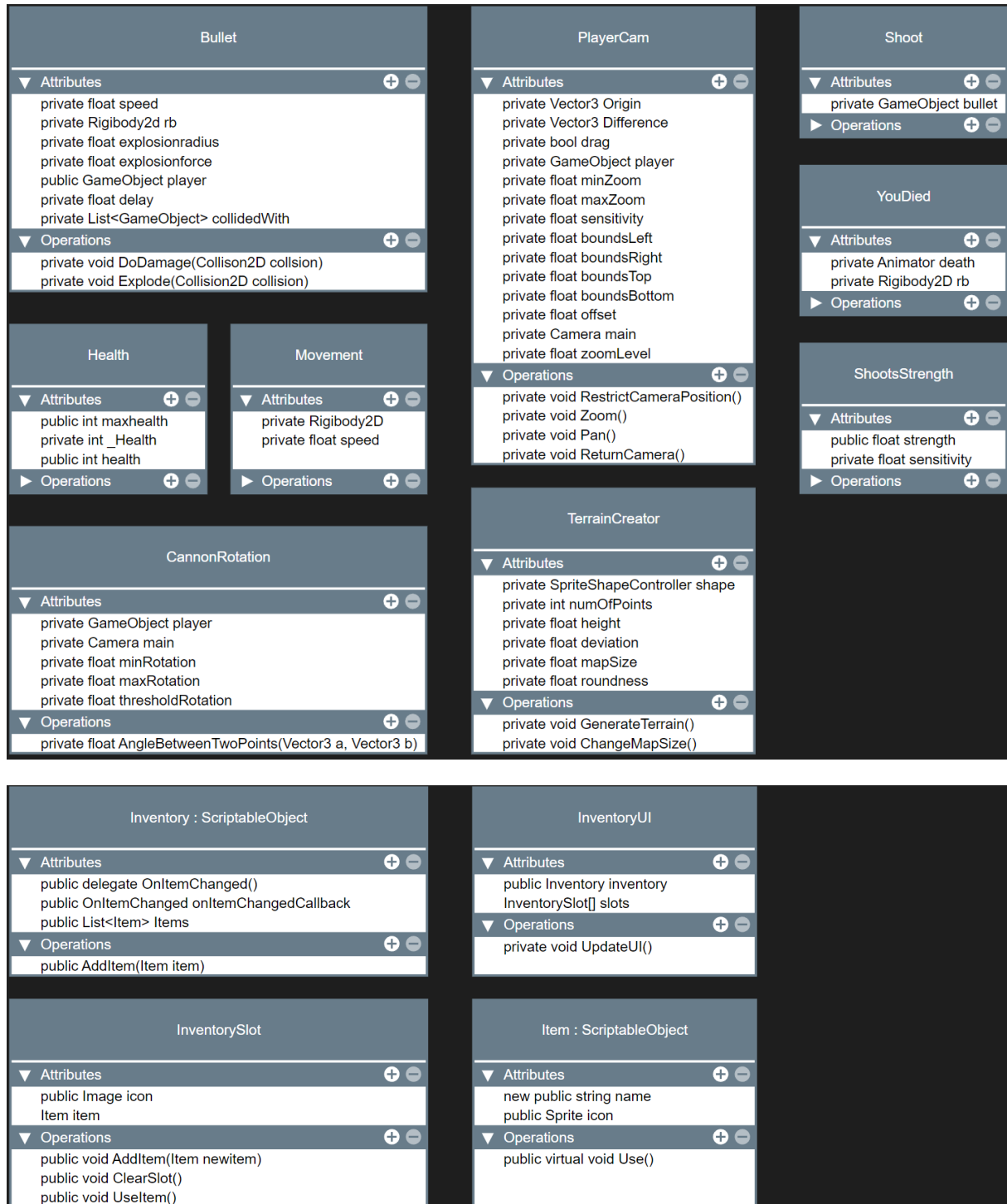
Vorbedingungen

Der Spieler muss am Zug sein

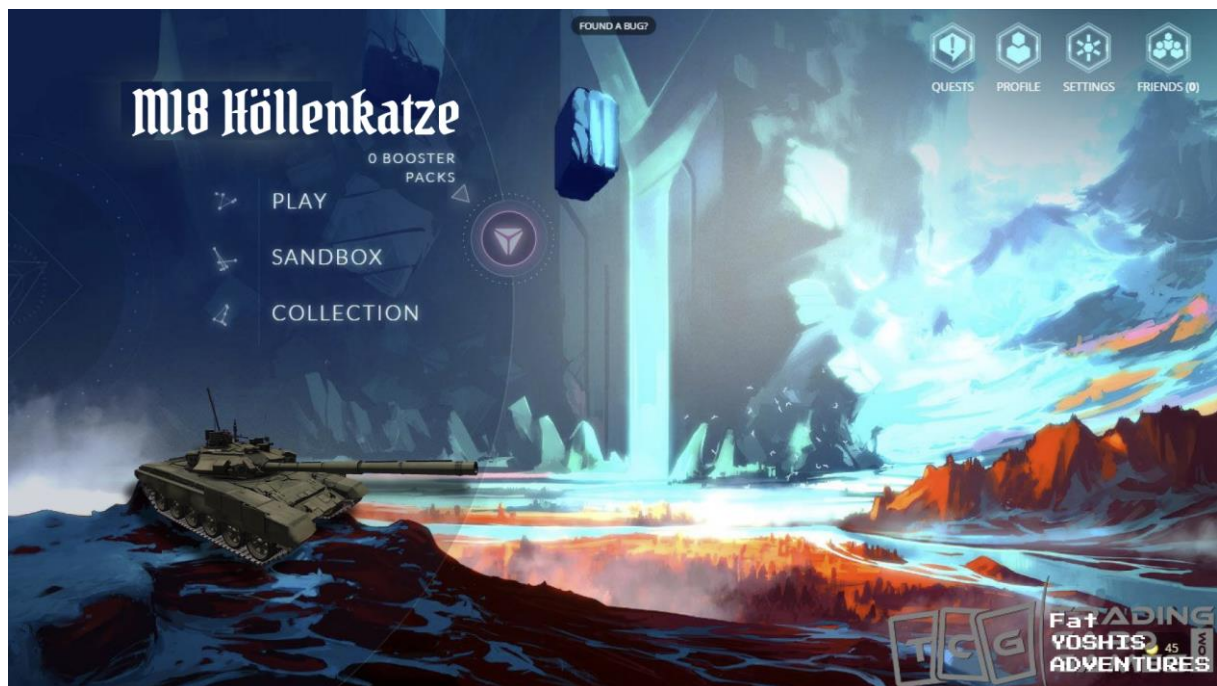
Schritte

Zielen und Stärke einstellen

Klassendiagramm



Preview / GUI Prototyp



Timetable

Monat	Aufgabe
November	Fertigstellung der Planung. Erste Schritte einleiten für einen Spieler, der sich bewegen kann.
Dezember	Letzte Feinschliffe am Movement, Schießen sowie Zielen einbauen, Grundlegende Basis World-Generation implementieren
Jänner	Inventar-System implementieren, verschiedene Waffen einbauen
Februar	Multiplayer-System anfangen zu implementieren. Implementation eines komplexeren World-Generation Systems (Cave-Generation Algorithmen).
März	Multiplayer-System fertigstellen
April	Debugging, Fertigstellung vom Projekt