

Gruppe 8 (Team Digger)

Glossar

Inhalt

1. Projekt-info
2. Änderungsverlauf
3. Definitionen
 - 3.1. Digger
 - 3.2. Nobbins
 - 3.3. Hobbins
 - 3.4. Emeralds
 - 3.5. Gold Nuggets
 - 3.6. Cherries
 - 3.7. Score
 - 3.8. Cooldown
 - 3.9. Prototyp
 - 3.10. Level
 - 3.11. Respawn
 - 3.12. Pause\Continue
 - 3.13. 2D graphics
 - 3.14. GUI (Graphical User Interface)
 - 3.15. Karte
 - 3.16. Online multiplayer game
 - 3.17. Fireball(Feuerball)

1. Projekt-Info:

<i>Projektbezeichnung</i>	Digger als digitalisierte Java-Umsetzung
<i>Projektleiter</i>	Freeddy Djotsop
<i>Erstellt am</i>	14.11.2020
<i>Letzte Update</i>	20.11.2020
<i>Status</i>	Fertiggestellt
<i>Aktuelle Version</i>	2.0

2. Änderungsverlauf:

Nr.	Datum	Version	Art der Änderung	Autor	Status
1	14.11.2020	0.1	Erstellung	Abdulrahman	In Bearb.
2	15.11.2020	1.0	Änderung	Ghaith	fg.
3	19.11.2020	1.1	Änderung	Abdulrahman	In Bearb.
4	20.11.2020	2.0	Änderung	Ghaith	fg.

3. Definitionen:

3.1 Digger: ist der Hauptcharakter in diesem Video-Spiel. Der Spieler darf nur diesen Charakter steuern.

Der Digger hat die Fähigkeit einen Fireball zu schießen und hinterlässt bei seinen Bewegungen neue Wege in der Karte.

3.2 Nobbins: sind Monsters, die den Digger nachjagen. Sie können sich nur in schon geöffneten Wegen bewegen.

3.3 Hobbins: sind aufgewachsene Nobbins und zusätzlich können auch neue Wege in der Karte öffnen, die die Nobbins benutzten können.

3.4 Emeralds: sind Smaragde, die der Spieler sammeln muss, um Punkte zu bekommen, und das nächste Level zu erreichen.

3.5 Goldnuggets: sind Geldtaschen, die der Spieler sammeln kann, um Bonuspunkte zu bekommen. um den Inhalt von diesen Geldtaschen zu kriegen, muss der Spieler den Weg unter die Geldtasche freimachen, damit die Geldtasche runterfallen kann. Erst dann kann der Spieler die Bonuspunkte von der Geldtaschen bekommen.

Goldnuggets kann als Waffe benutzt werden, um Hobbins und Nobbins umzubringen aber der Spieler soll darauf achten, dass er auch von den Goldnuggets umgebracht werden kann.

3.6 Cherrie: ist ein weiteres Element in dem Spiel und taucht in die obere rechte Ecke der Karte auf, erst wenn alle Hobbins und Nobbins in der Karte Tot sind und vor dem Widergeburt der neuen Hobbins und Nobbins.

Wenn der Digger diese Kirsche kriegt, ändern sich vorübergehend die Rollen im Spiel und er kann diesmal die Hobbins und Nobbins nachjagen und die versuchen von ihm wegzulaufen.

3.7 Score: die erzielten Punkte werden hier gespeichert.

3.8 Cooldown: bezeichnet die Zeit, die vergehen muss, bis eine Fähigkeit erneut eingesetzt werden kann (Bsp. Fireball).

3.9 Prototyp: Prototyp der Benutzungsoberfläche (Fenster, Dialoge, Menüs, ...). Es wird sichergestellt, dass in der Analysephase schließlich dasjenige System modelliert wird, das der Auftraggeber will (diffuse Vorstellungen konkretisieren sich).

3.10 Level: eine Spielebene, ein Schwierigkeitsgrad oder ein Spielabschnitt.

3.11 Respawn: (englisch für *Wiedergeburt*) Das Wiedererscheinen eines Gegners oder Mitspielers an einer bestimmten Stelle oder in einem bestimmten Gebiet nach dessen Ableben.

3.12 Pause\Continue: ist eine Möglichkeit, das Spiel zu stoppen und wider fortzufahren.

3.13 2D graphics: grafische Rendering-Technik in zweidimensionaler Perspektive.

3.14 GUI(Graphical User Interface): bezeichnet eine Form von Benutzerschnittstelle eines Computers.

3.15 Karte: ist ein Labyrinth, in dem die Ereignisse des Spieles stattfinden.

3.16 Online multiplayer games:

der Begriff Mehrspieler (englisch multiplayer) beschreibt im Bereich der Videospiele eine Spielart, bei der man mit oder gegen andere Menschen spielt.

3.17 Fireball: ist ein Feuerball, der der Spieler als eine Verteidigungsmethode werfen kann, um Hobbins und Nobbins umzubringen.