

Universität Leipzig - Softwaretechnik Praktikum 2014/2015

Entwurfsbeschreibung zum Vorprojekt

zum Projekt: Ein kartenbasiertes “Multiplayer”-Spiel

Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeines	2
2	Produktübersicht	2
3	Grundsätzliche Struktur- und Entwurfsprinzipien	2
4	Struktur- und Entwurfsprinzipien der einzelnen Pakete	2
5	Datenmodell	2
6	Testkonzept	3
7	Glossar	3

1 Allgemeines

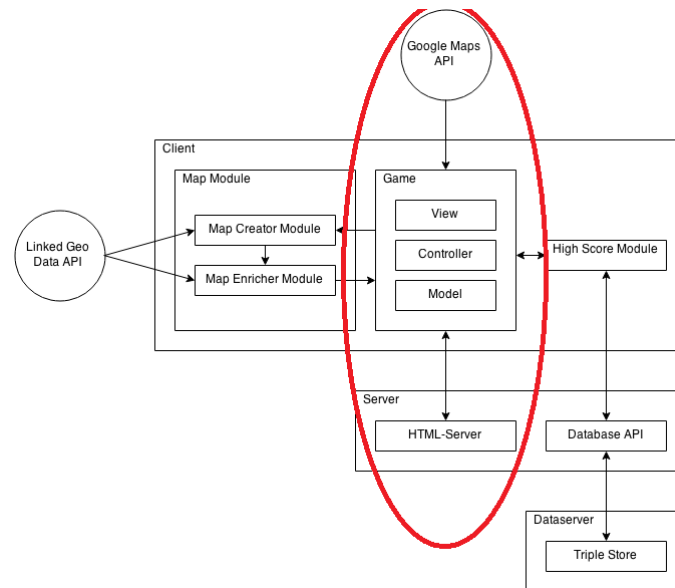
Im Rahmen des SWT-Praktikums wird ein kartenbasiertes Multiplayerspiel entwickelt, das es ermöglicht, ein an das alte Pacman angelehnte Computerspiel auf einem realen Kartenausschnitt zu spielen. Im Vorprojekt wird eine kleine Web Applikation erstellt, welche die Architektur minimal implementiert und eine einfache Interaktion mit der Karte ermöglicht. Genauer gesagt ist es möglich einen Spielort auszuwählen und dort mit einer Spielfigur über den Kartenausschnitt zu laufen, sowie mit einer weiteren Spielfigur zu interagieren.

2 Produktübersicht

Der Nutzer kann online über die Spiele-Website auf das Programm zugreifen. Dabei stehen dem Nutzer ein Suchfeld zum finden der gewünschten Spielumgebung zur Verfügung, die Möglichkeit die Spielfigur zurück zusetzen und die Lautstärke über einen Regler anzupassen. Hat man den Ort ausgewählt, kommt eine weitere Spielfigur (der Geist) ins Spiel, die sich zufallsgeneriert über die Karte bewegt. Man kann die Spielfigur, den Pucman, nun steuern und wenn man es schafft mit Pucman den Geist einzufangen, wird ein Geräusch ausgelöst. Während des Spielens werden die Möglichkeiten zur Veränderung der Kartenansicht deaktiviert um sicherzustellen, dass der Spieler sich nicht unabsichtlich vom Spielgeschehen entfernen kann. Das ganze Spielgeschehen ist durch einen Soundtrack unterlegt, der eine funktionale und inhaltliche Verbindung zwischen Bild und Musik generiert. Desweiteren befinden sich bereits Platzhalter für den späteren Highscore, die verbleibende Anzahl an Leben und die Möglichkeit direkt auf die Website des Spiels zugreifen zu können.

3 Grundsätzliche Struktur- und Entwurfsprinzipien

Die von uns umgesetzte Web-Anwendung basiert auf einer Client-Server Architektur. Beim Server liegen die Daten, die vom Client abgefragt werden und an diesem übertragen werden. Die Googlemaps API stellt alle wichtigen Funktionen zur Verfügung, GameBlock Javascript



4 Struktur- und Entwurfsprinzipien der einzelnen Pakete

5 Datenmodell

Für das Vorprojekt benutzen wir keine Daten, mit Ausnahme der Sound- und Bild-Dateien, welche sich auf dem Server befinden, und der Karte, die uns die Google Maps API liefert.

6 Testkonzept

Alle nötigen Funktionen werden von der Google Maps Api bereitgestellt. Aufgrund des einfachen Programmaufbaus verzichten wir daher für das Vorprojekt auf ein besonderes Testkonzept und führen stattdessen manuelle Tests in Hinsicht auf die Funktionalität durch.

7 Glossar

Das Glossar wurde überarbeitet und als externes Dokument angefügt.