Snake

Projektauftrag

*Auftraggeber:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

*Auftragnehmer:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

Ziel

Ziel ist es, von Grund auf ein «Snake» Game zu programmieren. So, dass es spielbar und auch etwas anschaulich ist.

(Programmiert wird in C# in «Visual Studio»)

Umfang

Zum Umfang des Projekts zählt nicht nur das Programmieren, sondern auch das Planen, das finden der richtigen Technik und das Sammeln von Infos und Ressourcen.

* **Das Spiel selber soll eine mit C# programmierte Desktopapplikation werden, welche das eher bekannte Snake Game beinhaltet. Also ein Spielfeld, auf welchem man eine Schlange herumnavigieren kann und sie beim einsammeln von «Punkten» immer länger wird. Das Ziel ist es nicht mit sich selber zu kollidieren, was je länger die Schlange wächst immer schwieriger wird.**

Möglich soll dabei das einstellen von drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen, sowie das navigieren der Schlange per Pfeiltasten sein. Je nach Schwierigkeit werden die Geschwindigkeit und die Hindernisse auf dem Feld angepasst.

*-Die verschiedenen Levels sind optional-*

Team

Das Planen und schliesslich auch das Realisieren des Projekts fällt den beiden absoluten Experten auf diesem Gebiet zu: Gioele und Gian-Luca.

Zeit

Am 21.09.2021 wird unser Spiel fertig und Spielbar sein. Dann fehlt nur noch das Auswerten und Reflektieren unserer Arbeiten.

Risiken

Ausser Stromausfall kann uns nichts zurückhalten!