

Projektantrag: JBombberman

1 Datum: Date (fixed), Ausgabe 1.0

2 Team

Silvan Adrian: sadrian@hsr.ch

Fabian Binna: fbinna@hsr.ch

Pascal Kistler: p1kistle@hsr.ch

Beratungs- und Review-Termine:

- Do 08-09
- Do 09-10
- Do 14-15

3 Antrag Virtueller Server

- Ja, wir hätten gerne ein virtuellen Server und zwar vom Typ: Ubuntu Linux 14.04 [SE2-BuildServer]

4 Motivation

- Wir wollen gelerntes aus Prog1, Prog2, UInt1 und SE1 anwenden.
- Komplettes Projekt mit Git, Jenkins und Redmine umgesetzt.
- Teamfähigkeiten verbessern.

5 Programmidee

Bei JBombberman treten 2-4 Spieler gegeneinander an. Es hat derjenige gewonnen, der bis zum Ende überlebt. Ein Bomberman kann Bomben legen, die zeitversetzt detonieren. Das Spielfeld besteht aus zerstörbaren und unzerstörbaren Blöcken. Die zerstörbaren Blöcke können mit einer Bombe gesprengt werden. Beim zerstören eines Blockes erhält man die Möglichkeit auf ein Item, welches die Fähigkeiten eines Bombermans verbessert. Es wird über mehrere Runden gespielt. Falls die Zeit einer Runde abgelaufen ist, wird das Spielfeld verkleinert.

Das Spiel kann über ein Netzwerk gespielt werden. Ein dedizierter Server übernimmt die Spiellogik und bringt die Clients regelmässig auf den neusten Stand.

Optional: Zusätzliche Items die einem Bomberman erweiterte Fähigkeiten gewähren

6 Realisierung

- Programmiersprache: Java 8
- Bibliotheken: Java2D, Swing
- Entwicklungsumgebung: Eclipse Luna
- Entwicklungswerkzeuge: Git, Jenkins und Redmine
- Benutzerschnittstelle: GUI, Tastatur, Maus
- Plattform: Desktop