

Projektplan Gamification „Pythonia“

Storyaufbau:

Auserwählter Held, muss in Pythonia einen Gegner nach dem anderen Besiegen. Dies geschieht durch das Beantworten von Fragen bezüglich der Programmiersprache Python. Die Fragen werden mit jedem Gegner schwieriger. Pro richtiger Antwort erhält der Spieler Erfahrungspunkte (10+20+30+40+etc..). Es soll zunächst 10-15 Fragen bzw. Gegner geben. Das höchste Level ist 6, dafür werden 1200 EP benötigt. Und wenn man das erreicht hat, hat man den Endgegner in Pythonia besiegt.

Jeder Gegner stellt dem Charakter dabei 3 Fragen bzw. der „Endgegner“ hat 4 Fragen. Diese haben ein Unterschiedliches Themengebiet pro Gegner.

Tools: JavaFX oder Swing

Hierfür erstelle ich eine graphische Oberfläche. Zunächst eine Startoberfläche mit den Buttons „Start“ und „Ende“.

Bei einem Klick auf „Start“ öffnet sich ein Fenster, bei dem man sich einloggen muss. Je Login, ist man Administrator bzw. ein Gast/Spieler. Der Admin kann die Fragen dann bearbeiten. Dann folgt ein Fenster, in dem man dem Charakter einen Namen geben muss. Dann sind auf der Seite 2 Buttons mit „Weiter“ und „Zurück“. Bei einem Klick auf „Weiter“ folgt ein neues Fenster mit einem Einleitungstext mit Beschreibung der Geschichte: Stadt Pythonia muss befreit werden, weil Krieger der Insel „Java“ die Stadt eingenommen haben.

Dann kommt ein neues Fenster mit Einleitung zum ersten Gegner und daraufhin dann die erste Fragestellung.

Nach richtigem Beantworten erhält der Spieler Erfahrungspunkte und wird nach einblenden eines neuen Textes (ggf. Musik) zum nächsten Gegner, bzw. zur nächsten Frage weitergeleitet.

Dies führt sich im Spiel so fort. Mit jedem Level erhält der Spieler neue Ausrüstungsgegenstände.

Kann diese aber nicht einsetzen und sind nur Sinn der Sache wegen des Aspekts der „Gamification“. Die Fragen wären immer im „Multiple-Choice“ – Modus zu beantworten. Bei falschen Beantworten, bekommt der Spieler eine neue/andere Frage, mit der er es zu tun hat oder ggf. ein Rätsel, das er als Ausgleich lösen kann/muss.

Die Fragen und Antworten werden aus einer CSV Datei gelesen und gespeichert. Falls der Administrator eine Frage/Antwort ändert, wird dies in der CSV Datei übernommen/überschrieben.

Levelaufteilung:

Level 1: 0 – 30 EP

Level 2: 30 – 150 EP

Level 3: 150 – 360 EP

Level 4: 360 – 660

Level 5: 660 – 1200 → Erreichen von Lvl 6 = Spielende

Nach Erreichen des Spielende, kommt ein Abschlussfenster mit einem Text als Lob-Hymne über dem Charakter, der glorreich war (ggf. auch Musik). Beim Scheitern kommt ein Fenster, mit einem Text, der den Spieler ermutigt es nochmal zu versuchen. Dazu die Buttons „Neustart“ und „Beenden“. Die dann entweder ein neues Spiel bezwecken, bzw. das Ende des Programms.

FRAGESTELLUNG

☐ Antwort 1

☐ Antwort 2

☐ Antwort 3

☐ Antwort 4

Bestätigen

Name

Passwort

Login