Inhalt

[1 Management Summary 3](#_Toc536105910)

[2 Rahmenbedingungen 3](#_Toc536105911)

[2.1 Projektvertrag 3](#_Toc536105912)

[2.2 Organisation 3](#_Toc536105913)

[2.3 Detaillierter Projektantrag 3](#_Toc536105914)

[2.4 Must-Have & Nice-to-Have 3](#_Toc536105915)

[2.5 Gantt Zeitplan 3](#_Toc536105916)

[2.6 Arbeitsjournal 4](#_Toc536105917)

[3 Wieso JavaScript und p5.js? 5](#_Toc536105918)

[4 Realisation 5](#_Toc536105919)

[4.1 Ausarbeitung Konzept 5](#_Toc536105920)

[4.2 Einarbeitung p5.js 5](#_Toc536105921)

[4.3 Einarbeitung Object Orientated JS 5](#_Toc536105922)

[4.4 Website Framework 5](#_Toc536105923)

[4.5 Spielecharakter 5](#_Toc536105924)

[4.5.1 Design 5](#_Toc536105925)

[4.5.2 Eigenschaften 5](#_Toc536105926)

[4.5.3 Implementation Charaktermodell 5](#_Toc536105927)

[4.5.4 Steuerung 5](#_Toc536105928)

[4.6 Game 5](#_Toc536105929)

[4.6.1 Start Bildschirm 5](#_Toc536105930)

[4.6.2 Pause Bildschirm 5](#_Toc536105931)

[4.6.3 Game-Over Bildschirm 5](#_Toc536105932)

[4.7 Gegner 5](#_Toc536105933)

[4.7.1 Design 5](#_Toc536105934)

[4.7.2 Implementation 5](#_Toc536105935)

[4.8 Levels 5](#_Toc536105936)

[4.8.1 Design 5](#_Toc536105937)

[4.8.2 Level 1 5](#_Toc536105938)

[4.8.3 Level 2 5](#_Toc536105939)

[4.8.4 Level 3 5](#_Toc536105940)

[5 Kontrolle 5](#_Toc536105941)

[6 Bugfixing 5](#_Toc536105942)

[7 Deployment 5](#_Toc536105943)

[8 Auswertung 5](#_Toc536105944)

[9 Abgabe 5](#_Toc536105945)

[10 Glossar 5](#_Toc536105946)

[11 Quellenverzeichnis 5](#_Toc536105947)

[12 Literaturverzeichnis 5](#_Toc536105948)

[13 Anhang 6](#_Toc536105949)

[14 Sourcecode 6](#_Toc536105950)

# Management Summary

Orwb ist ein 2D-Platfom Spiel (wie z.B. Donkey Kong) für den Webbrowser. Ziel des Spiels ist es, das Portal in das nächste Level zu erreichen, ohne alle Lebenspunkte zu verlieren. Der Spielercharakter ist neben dem Portal, die einzige Lichtquelle im Spiel. Die Lebenspunkte bestimmen die Leuchtkraft des Spielecharakters und somit die Distanz des Lichtkegels, welcher Orwb umgibt. Wenn Orwb Schaden durch Gegner oder Fallen erleidet, sinken seine Lebenspunkte und somit die Distanz des Lichtkegels. So wird das Spiel progressive erschwert, da weniger von der Spieleumgebung sichtbar ist. Um das Spiel weiter zu erschweren, hat der Spiele nur begrenzt Zeit, das Portal zu erreichen.

Das Spiel ist fertig, wenn:

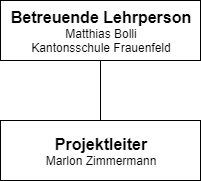
* der Spieler das Portal des dritten Levels erreicht hat
* Orwb alle Lebenspunkte verloren hat
* Orwb durch einen Spalt ins Leere fällt
* die Zeit vorüber ist

Das Spiel ist ein Browsergame. Das heisst es soll über eine Webseite aufgerufen und gespielt werden können. Orwb soll auf allen gängigen Internet-Browsern für PCs funktionieren.

# Rahmenbedingungen

## Projektvertrag

## Organisation



## Detaillierter Projektantrag

## Must-Have & Nice-to-Have

## Gantt Zeitplan

## Arbeitsjournal

## Wieso Object Orientated JavaScript und p5.js?

# Realisation

## Ausarbeitung Konzept

## Einarbeitung p5.js

## Einarbeitung Object Orientated JS

## Website Framework

## Spielecharakter

### Design

### Eigenschaften

### Implementation Charaktermodell

### Steuerung

## Game

### Start Bildschirm

### Pause Bildschirm

### Game-Over Bildschirm

### Sieg Bildschirm

## Gegner

### Design

### Implementation

## Levels

### Design

### Level 1

### Level 2

### Level 3

# Kontrolle

# Bugfixing

# Deployement

# Auswertung

# Dokumentation

# Abgabe

# Glossar

# Quellenverzeichnis

# Literaturverzeichnis

# Anhang

# Sourcecode