

Abschlussaufgabe Konzept

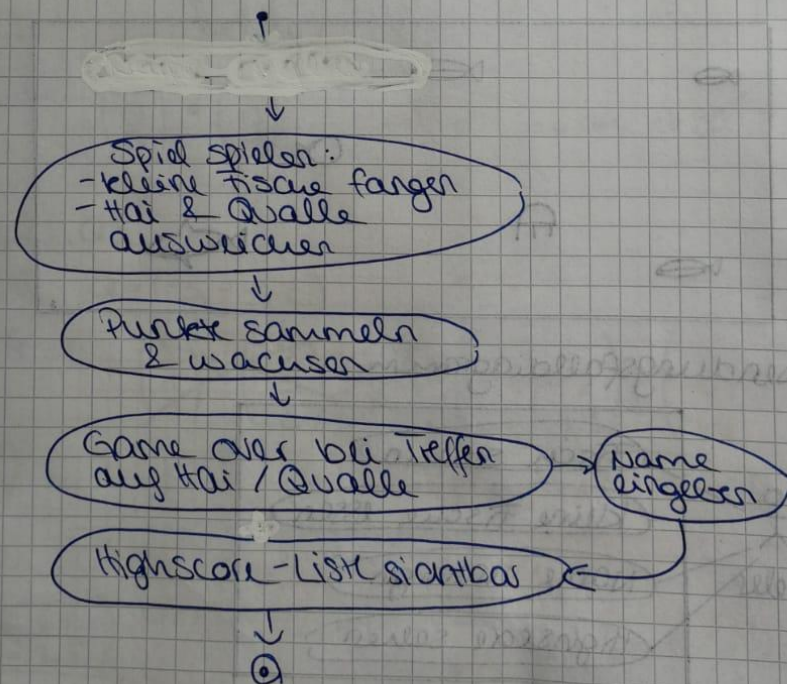
Jana Krämer

Spielregeln & Spielablauf:

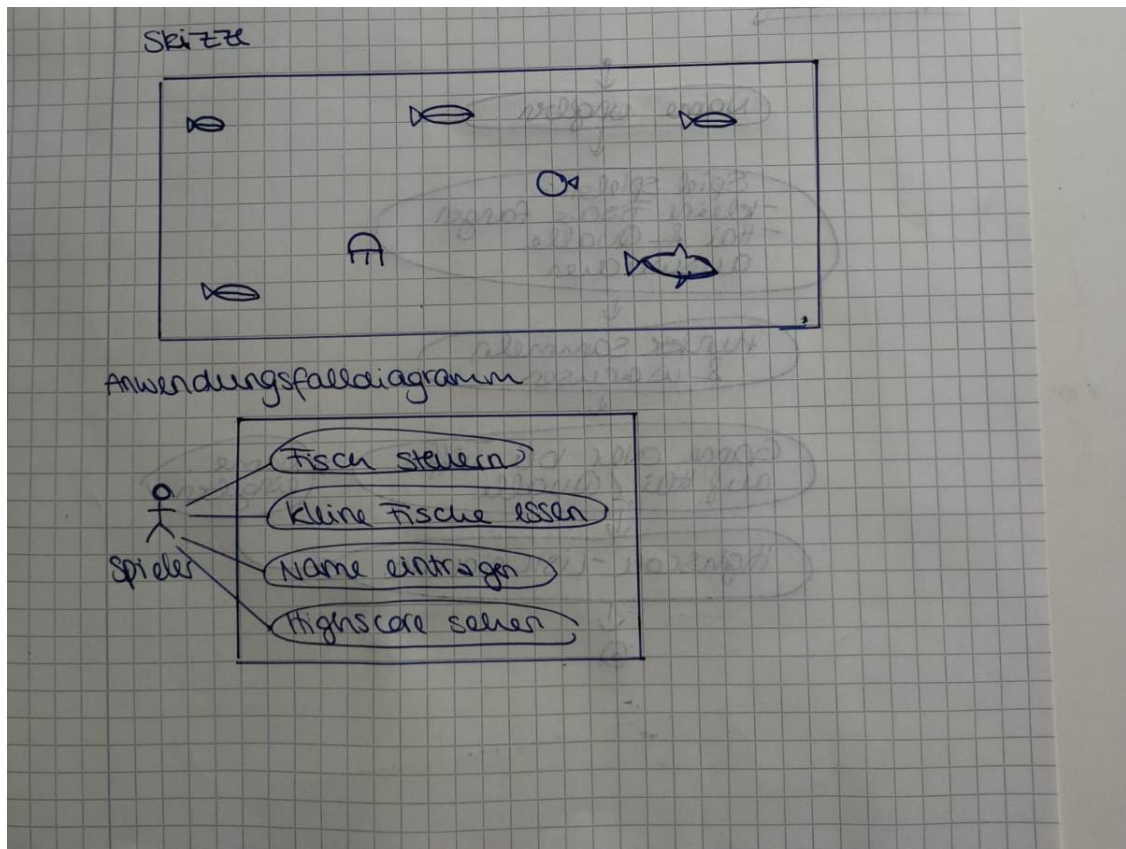
Spielregeln

- Der Spieler kann den kleinen gelben Fisch mit den Pfeiltasten steuern
- Dabei muss er versuchen so viele kleine blau-gelbe Fische zu berühren / fressen, ohne in die Nähe eines Hai oder einer Quale zu gelangen, sonst endet das Spiel direkt.
- Gelingt es dem Spieler einen blau-gelben Fisch zu fressen, bekommt er einen Punkt und wächst etwas
- Egal wie groß der gelbe Fisch wird, der Hai und die Quale bleiben immer seine Feinde

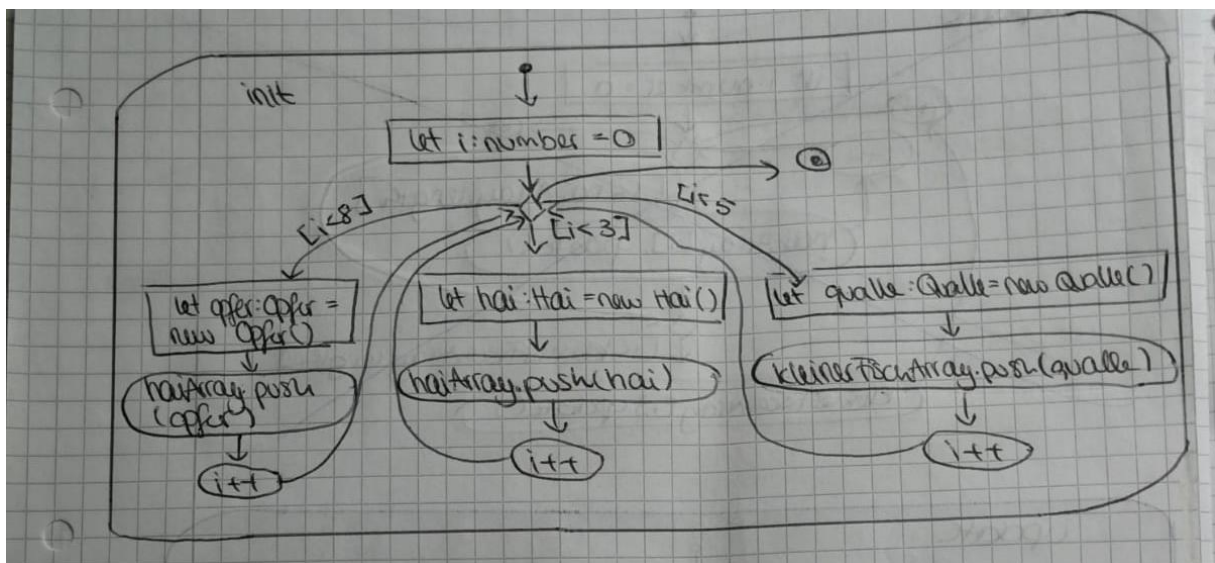
Spielablauf:



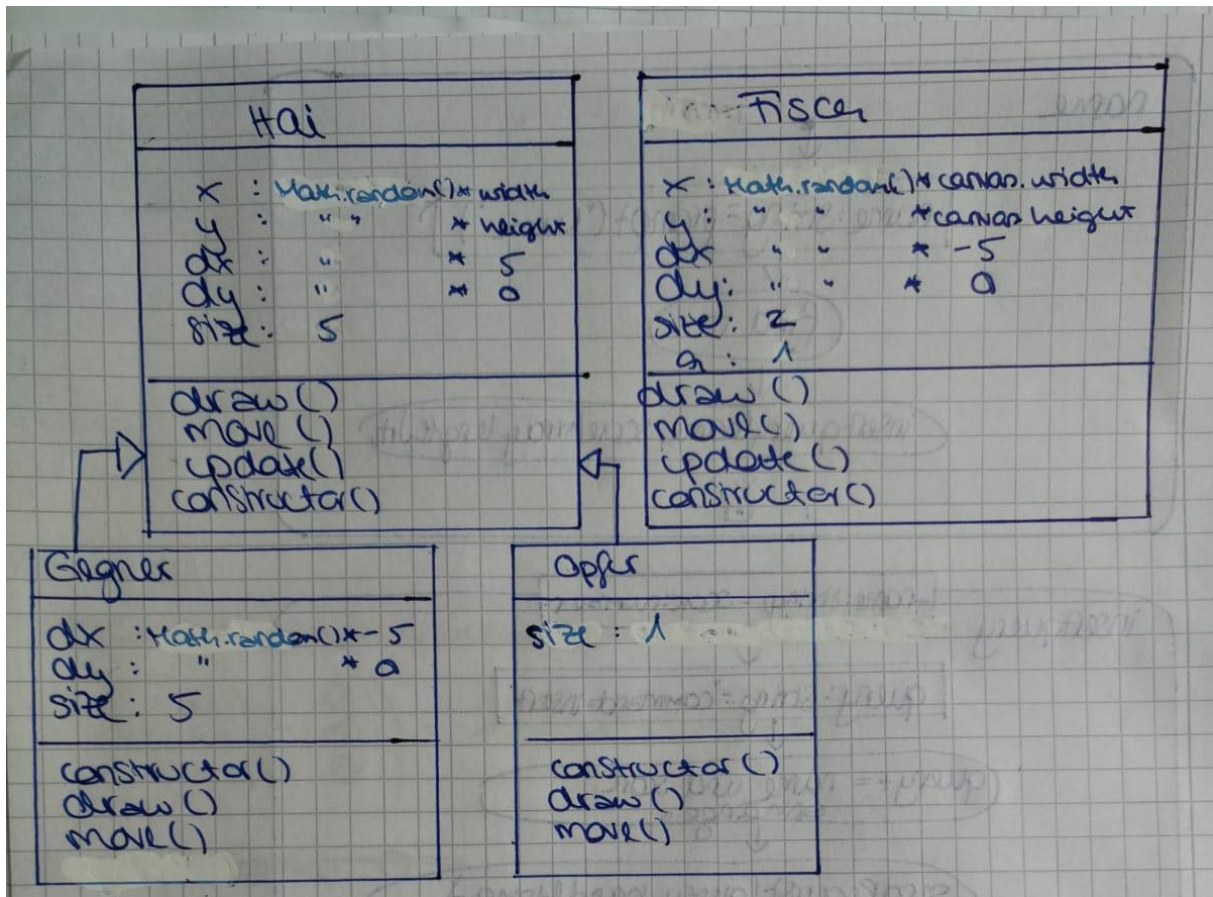
Skizze & Anwendungsfalldiagramm:



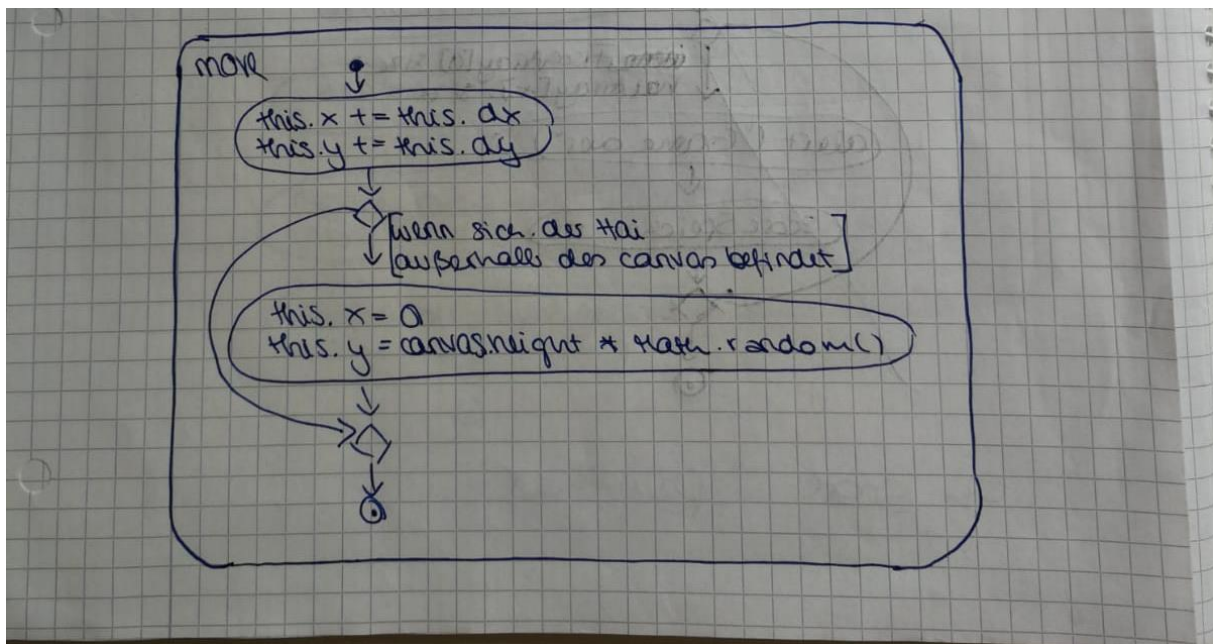
Generierung der Fische:



Klassendiagramm

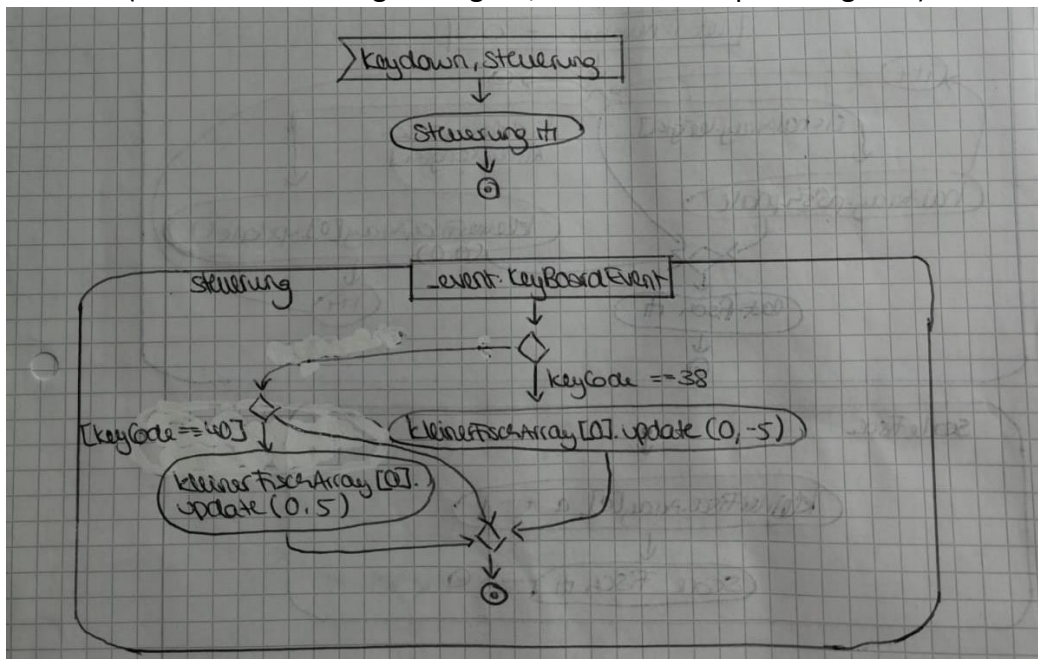


Bewegung

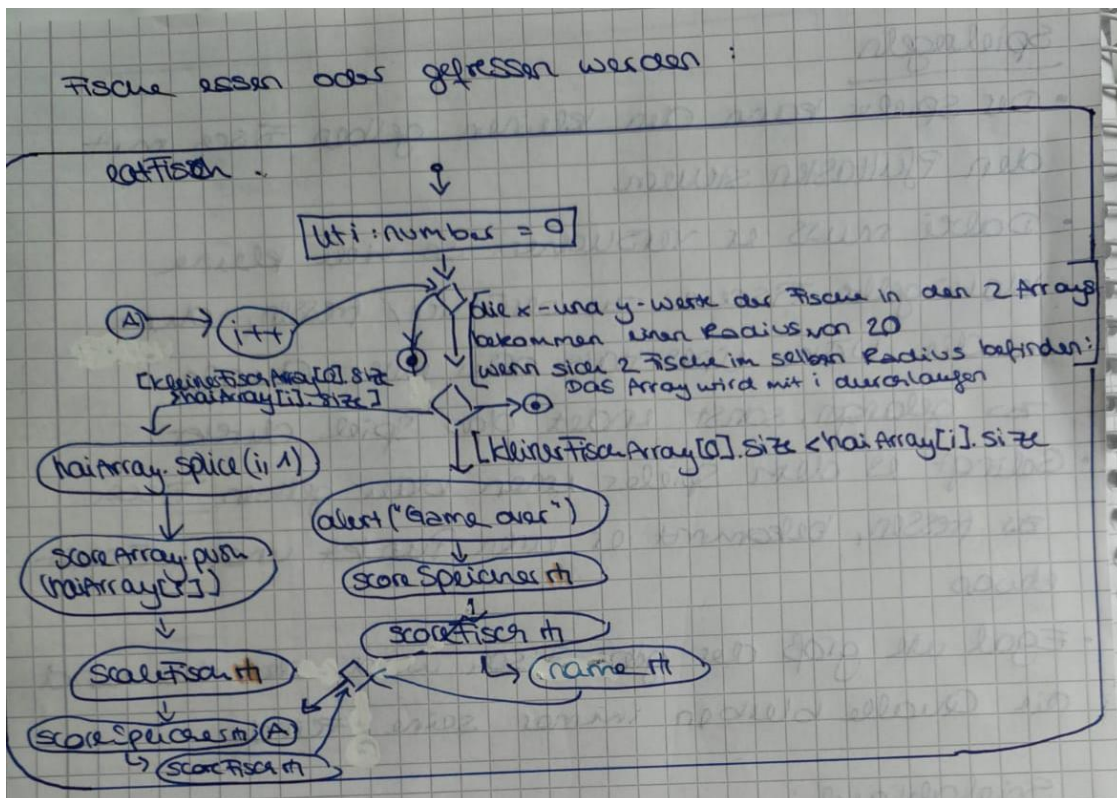


Steuerung der Fische:

(Hier nur 2 Richtungen möglich, aber das Prinzip bleibt gleich)

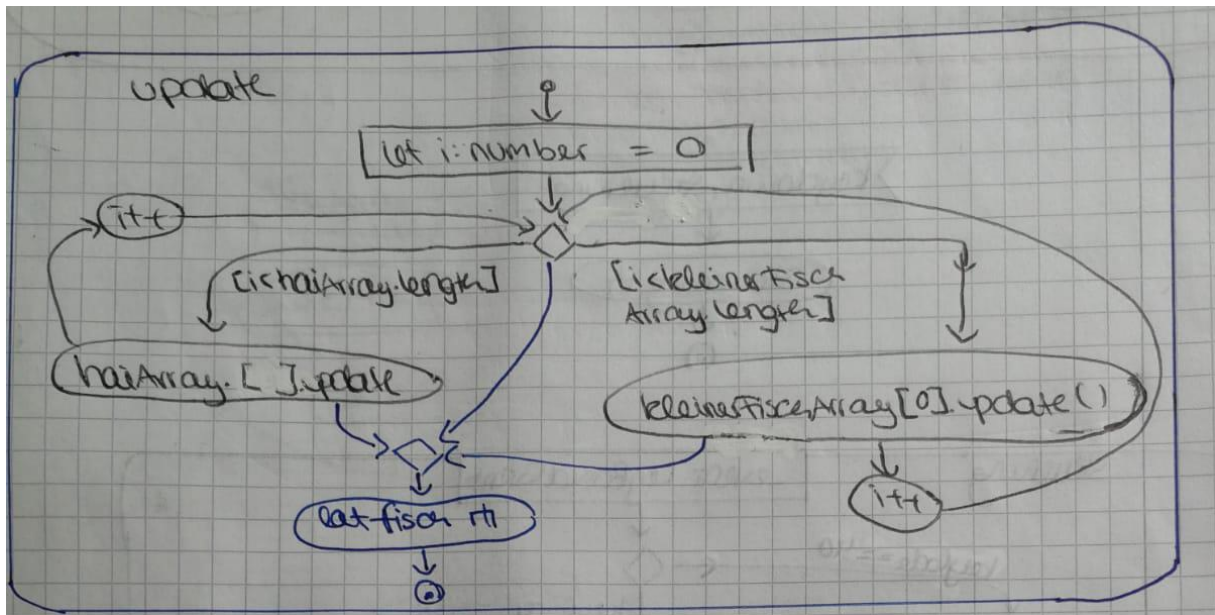


Aufeinandertreffen der Fische:

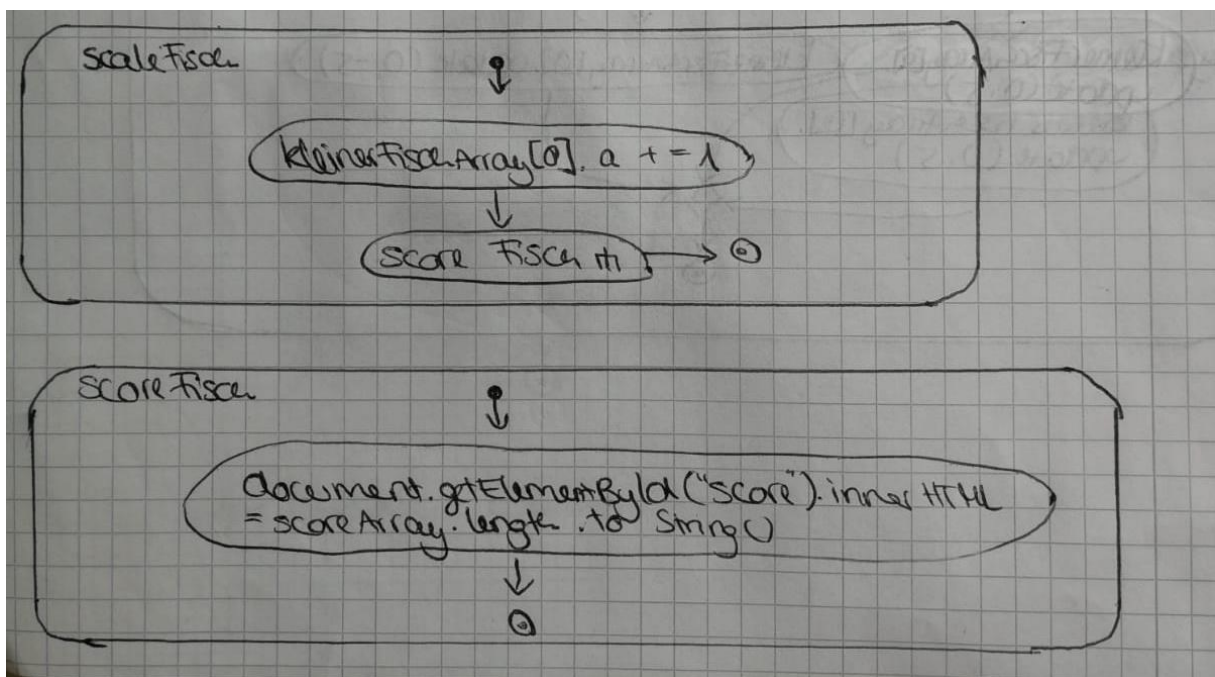


(Anmerkung: In der Umsetzung reagiert der Spielerfisch zwar auf die anderen Fische, aber nur bei der Quale funktioniert es wie gewollt. Ich konnte den Fehler leider nicht beheben.)

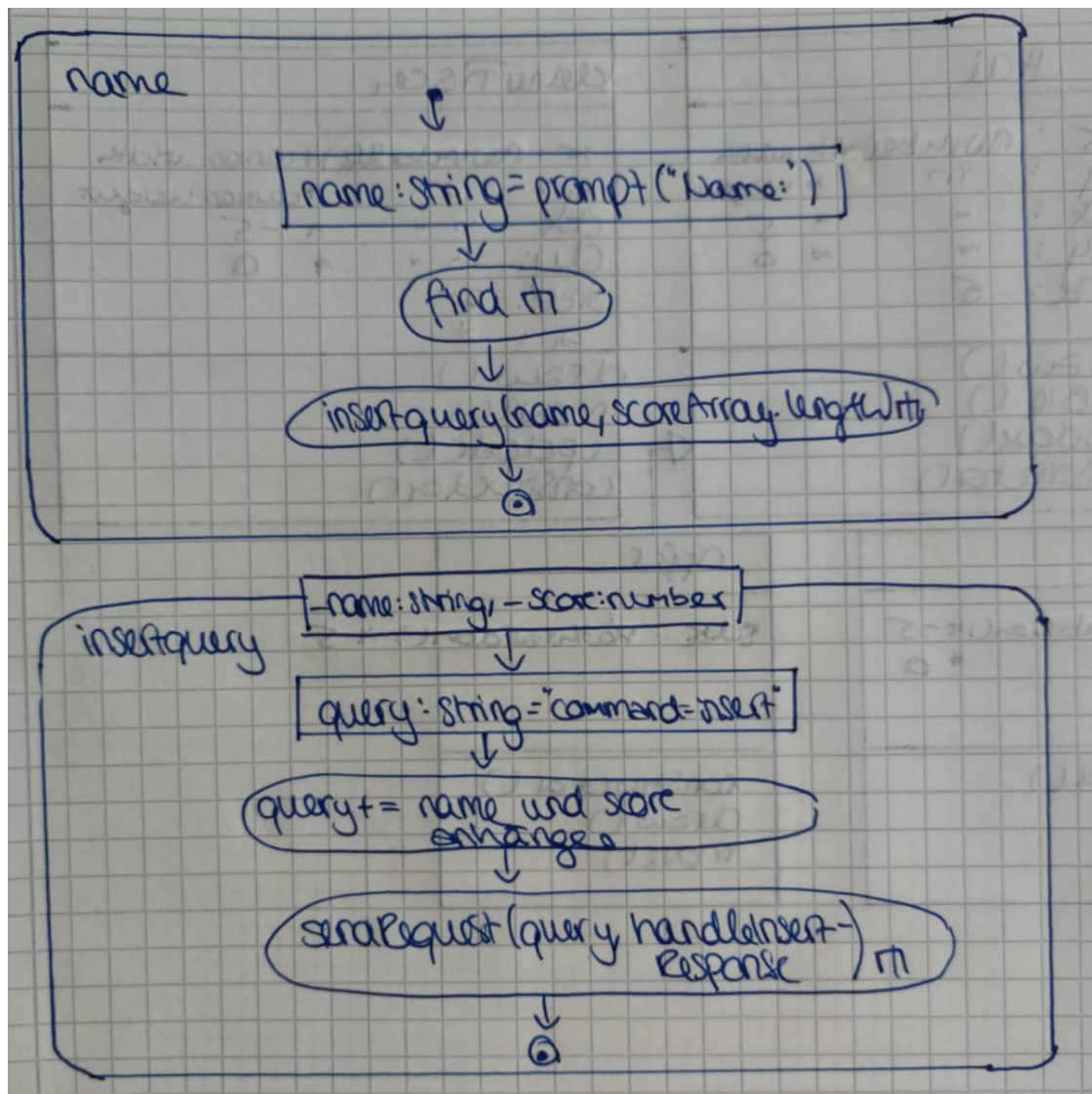
Update:



Wachstum & Punktzahl:



Name eingeben und speichern:



Anmerkung:

Leider habe ich es nicht geschafft mich mit Heroku zu verbinden. Der Link zu MongoDB stimmt. Nachdem ich bei Heroku deployed habe, bekomme ich einen application error. Auch die package.json habe ich angepasst.

Ich habe ein Issue gepostet und auch Kommilitonen gefragt, aber ich konnte das Problem nicht lösen.