

Projekt-Spielentwicklung

Pigshot

Abgegeben von:

Hanna Kock-Rohwer,

Johannes Matheo Schneider

Hanna.kock-rohwer@std.dhsh.de

Johannes-

E-Mail:

matheo.schneider@std.dhsh.de

Studiengruppe:

123 WINF

Gutachter:

Claus Greve

Abgabetermin:

21.06.2024

Die Abgabe ist

☒ ein erster Versuch

☐ ein Wiederholungsversuch

Inhaltsverzeichnis

1 Projekt: Pigshot	3
2 Darstellung des Spiels	3
3 Automatisches Generieren der Schweine.....	3
4 Bewegung der Objekte	3
5 Kollision von Objekten	4
6 Geschwindigkeit der Schweine	4
Abbildungsverzeichnis	5

1 Projekt: Pigshot

Entwicklung eines Spieles, dass dem Spiel Moorhuhn sehr ähnelt. Nachdem das Projekt gestartet wurde, erscheint ein Fenster, in dem das Hauptmenu mit einem Hintergrundbild und einer Navigationsleiste zu sehen ist (siehe Abb.1).

Die Navigationsleiste bietet die Möglichkeit auf Datei oder Hilfe zu klicken, wodurch sich ein Untermenu öffnet (siehe Abb. 2). Da gibt es die Möglichkeit über Hilfe → Spielregeln sich die Spielanleitung anzeigen zu lassen. Über Datei → Spiel starten (siehe Abb. 3) verändert sich das Fenster und bekommt einen neuen Hintergrund (siehe Abb. 4), sowie das 3 verschieden große Schweine durch das Bild fliegen, die mit der Mouse abgeschossen werden können. Nach Abschuss des ersten Schweines erscheint eine Scoreleiste mit Score. Die andere Möglichkeit ist über Datei → Beenden (siehe Abb. 3) das Spiel zu beenden und somit das Fenster zu schließen.

2 Darstellung des Spiels

Das Spielfenster soll in der Größe 1250 x 700 erscheinen oder vom Benutzer nicht in der Größe verstellt werden können.

3 Automatisches Generieren der Schweine

Die Schweine werden automatisch per Zufall in das Dorf hinzugefügt. Dabei wird beachtet, dass immer ein Schwein von jeder der 3 Typen im Dorf vorhanden ist. Somit hat jedes Objekt einen eindeutiges Erkennungsmerkmal, die Koordinate im Dorf. Die Schweine werden als Bild dargestellt, welches sich von rechts nach links bewegt (siehe Abb. 4).

4 Bewegung der Objekte

Die Schweine bewegen sich unabhängig voneinander im Dorf. Die Bewegung findet nur auf der x-Achse statt, indem sich die Schweine von links nach rechts bewegen. Per Zufall wird der Punkt der y-Achse bestimmt. Die Schweine bewegen sich also nicht von oben nach unten und verschwinden erst, sobald sie mit der Mouse abgeschossen worden sind. Das Einfügen der

Schweine in Dorf geschieht ab dem Moment, ab dem das Spiel über die Navigationsleiste Datei
→ Spiel starten gestartet wurde.

5 Kollision von Objekten

Bei dem Spiel Pigshot ist es egal, ob die Schweine an ungefähr gleicher Stelle spawnen und das Spiel läuft ohne Probleme weiter. Auch ist es möglich Schweine, die sich an ungefährer gleicher Stelle befinden, gleichzeitig abzuschießen.

6 Geschwindigkeit der Schweine

Die Schweine bewegen sich nach Typ unterschiedlich schnell, somit ist das Schwein 1, das langsamste und Größte und Schwein 3, das schnellste und kleinste.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 - Hauptmenu	6
Abbildung 2 - Navigationsleiste Hilfe.....	6
Abbildung 3 - Navigationsleiste Datei	6
Abbildung 4 – Spielefenster	6

Abbildung 1 - Hauptmenu



Abbildung 2 - Navigationsleiste Hilfe

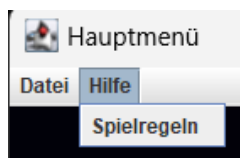


Abbildung 3 - Navigationsleiste Datei

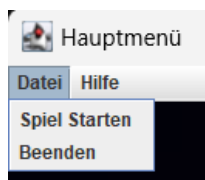


Abbildung 4 – Spielfenster

