

## Programmmentwurf – Konzept

### 1. Titel des Projekts

- Spielebibliothek

### 2. Name des Studierenden

- Jakob Gehrmann
- Jannick Gutekunst

### 3. Beschreibung der Funktionalität

- Die Statistiken der einzelnen Benutzer sowie dessen Benutzerdaten sind in einer Datenbank abgelegt. Die eigentliche Accountstruktur befindet sich in der Applikationsschicht. In einem Menü kann ein beliebiges Spiel aus der Spielebibliothek ausgewählt werden. Dabei soll es einfach gehalten werden, die Spielebibliothek um weitere Spiele zu erweitern. Dazu werden die Spiele in die Applikationsschicht eingefügt, um die Spiellogik von der Visualisierung des Spiels zu trennen. Deshalb erfolgt die Visualisierung durch ein Plug-In.

### 4. Beschreibung des Kundennutzens

- Benutzer können ihre klassischen Lieblingsspiele spielen. Jeder Benutzer besitzt einen eigenen Account, wodurch die Highscores, der einzelnen Spiele, gespeichert werden. Dadurch können sich Freunde gegenseitig messen. Ein paar Spiele werden im Singleplayer gespielt, andere im Multiplayer.

### 5. Verwendete Technologien

- Python – Visual Studio Code
- PyGames
- Postgres

### 6. Link zum Repository

- <https://github.com/JupiterXVI/Advanced-Software-Engin>