Jahrmarktdokumentation

Inhalt

[Beschreibung 1](#_Toc492492684)

[Schwierigkeitsgrad des Spiels 1](#_Toc492492685)

[Welche Probleme traten auf? 1](#_Toc492492686)

[Hinweise für Tester 2](#_Toc492492687)

[Quellen 2](#_Toc492492688)

# Beschreibung

In dem Spiel befindet sich der Spieler auf einem Jahrmarkt. Auf dem er diverse Spielstände besuchen kann. An jedem dieser Stände wird der Spieler vor eine mathematische Problemklasse gestellt. Dabei hat er an jedem Stand 4 Versuche um diese zu lösen, um eine maximale Punktzahl von 4 Punkten pro Stand zu erreichen. Die Anzahl maximal erreichter Punkte beeinflusst die Belohnung am Ende des Spiels. Dieser ist ein Eisbecher(Slush), welcher sich, abhängig von der Gesamtpunktzahl, füllt.

# Schwierigkeitsgrad des Spiels

Die Schwierigkeit findet sich in den Problemklassen wieder. Da der Spieler mehrere Aufgaben perfekt lösen muss, um die maximale Punktzahl zu erreichen.

# Welche Probleme traten auf?

Uns haben viele Sachen beschäftig, die wir am Anfang nicht mitgerechnet hätten.

Die Animationen haben sich als problematisch dargestellt, da es das Ziel war, eine gebogene Flugkurve für die Wurfbälle und die Darts zu animieren. Jedoch wussten wir nicht wie wir kurven animieren, um dieses Problem zu lösen, mussten wir das UI-Plug-In von JQuery für eine extra Beschleunigugnskurve implementieren.

Wir hatten es als Ziel, ein Hover-Effeckt unter anklickbaren Objekten zu erzeugen. Dies gestaltete sich als schwierig, da wir für klickbare Objekte „<div>s“ nutzen, welche merkwürdig aussehende „Schatten-Effekte“ erzeugt haben. Dies lösten wir dadurch, dass wir für die Effekte zusätzliche Bilder nutzten.

Wie bei jedem Teamprojekt, waren wir gezwungen getrennt an dem Projekt zu arbeiten. Die Distanz zwischen den Wohnorten, spielte uns zusätzlich übel zu. Weiterhin musste Quellcode zusammengeführt werden, welches eine Menge Arbeit erschaffen hätte. Dies lösten wir durch die Hilfe der Internetseite „Github“, welche unseren Quellcode in Einklang brachte und uns auf einem gemeinsamen Stand hielt.

Es war schwierig mit dem Projekt zu starten, da man nicht wusste, an welchem Punkt man anfangen musste. Dies haben wir gelöst, da wir uns einen gut strukturierten Plan erstellt haben.

# Hinweise für Tester

Jeder der einzelnen Stände hat seine dazugehörigen Variablen, in der entsprechend benannten JavaScript Datei. Diese Variablen kontrollieren essentielle Elemente des Spiels.

Diese wären: Die Versuche für den aktuellen Stand, die maximal erreichbaren Punkte, das größte und das kleinste mögliche Ergebnis und die Anzahl der möglichen Antworten.

Jede der entsprechende JavaScript Dateien symbolisiert einen anderen Bildschirm, in dem gesamten Spiel. Dabei beinhaltet jeder dieser Dateien mindestens 2 Kernfunktionen, die „setUp“ und die „remove“ Funktion.

Die setUp-Funktion erzeugt alle wichtigen Html-Elemente, ändert alle benötigten „css“ Eigenschaften und legt alle wichtigen Funktionen an.

Die remove-Funktionen arbeitet in die entgegengesetzte Richtung. Sie entfernt alle Elemente im „body“, die vorher, von der setUp-Funktion, erzeugt wurden. Weiterhin ruft sie die setUp-Funktion des nächsten Bildschirms auf.

# Quellen

Wir haben jegliche Grafiken und jeglichen Quellcode selbst kreiert.

Doch wir haben die Internetseite <https://github.com/KargoG/Grundschul_Projekt>, zum Zusammenführen unserer Dateien genutzt.

Dort könnten sie auch das Spieleprojekt erneut downloaden, falls irgendwelche Daten verloren gehen.