Exposé zu der Seminararbeit aus dem Bereich der Spieleentwicklung [Informatik]

Beschreibung des Projekts 1

Mögliche Probleme 1

Anhang 2

# Beschreibung des Projekts

Mein Ziel ist es bis zum Ende des Zeitraums ein funktionsfähiges Spiel inkl. Seminararbeit zu erarbeiten. Das Spiel ist an Vorgängern wie ‚Sims 2 – Adventures DLC‘ (Gameplay Technisch), ‚Sokoban‘ (Gameplay Technisch) oder ‚[Cadaver - The Payoff](https://archive.org/details/msdos_Cadaver_-_The_Payoff_1991)‘ (Grafisch) orientiert, bringt jedoch durch innovative Herangehensweise und Methodik eine neues und frisches Gefühl.

# Mögliche Probleme

Eines der Probleme, die ich mir schon gestellt habe ist die Verwendung einer Java Game Engine (Slick2D) welche auf der bekannten Engine LWJGL basiert. Mit dieser Engine wurden bereits sehr erfolgreiche Spiele wie ‚Minecraft‘ entwickelt. Das Problem das hierbei Auftritt ist die Kombination mit BlueJ, da es eine Grundanforderung ist unser Projekt mit BlueJ zu schreiben. Gelöst wurde das Problem durch das verwenden von Java VM Parametern.

Ein weiteres Problem könnte die Rechenleistung der in der Schule vorhandenen Rechnern sein oder die Umsetzung der isometrischen Ansicht und die Navigation durch die Spielwelt, da die Spielfigur nicht gerade nach oben/unten beziehungsweise auf die Seiten geht sondern schräg.

Viele Probleme dieser Art lassen sich für einen geübten Programmierer wie mich mit Leichtigkeit lösen.

Eine andere Art von Problemen, die ich hier nicht genannt habe sind die ‚Bugs‘, welche ich durch eine lange Testphase entfernen will um das Endresultat so gut wie möglich zu gestalten.

# Anhang

Im Anhang befindet sich ein Zeitplan, über den Verlauf der Entwicklung, außerdem ist der aktuelle Stand immer auf ‚https://github.com/Mariomarco/Treasure-Pyramide-Seminararbeit‘ verfolgbar.