

Pflichtenheft

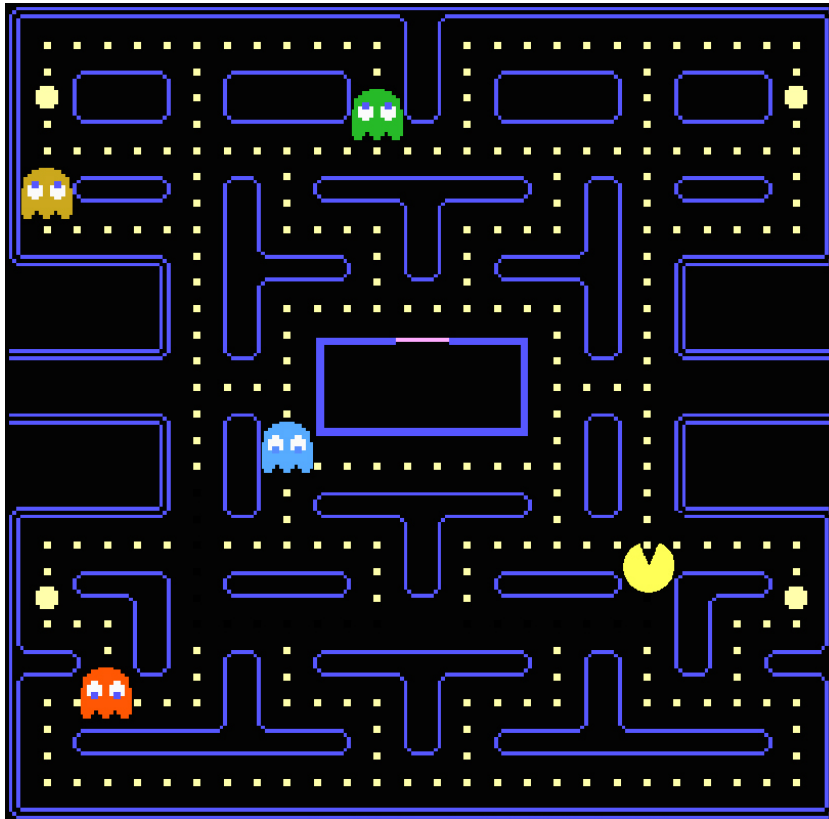
Projekttitel: **Pac-Man**
Auftraggeber: **Franz Breunig / Günther Hölzl**
Auftragnehmer: **Matthias Utrata, Mateusz Kaminski**
Schuljahr: **2020/21** Klasse: **3AI**
Übungsname: **SEW Projekt**
Sommersemester

VERSION	DATUM	AUTORIN/AUTOR	ÄNDERUNG
V0.1	08.04.2021	Matthias Utrata	Erstellung
V1.0	08.04.2021	Mateusz Kaminski	Feinschliff und Vollendung
V1.1	13.04.2021	Matthias Utrata	Verbesserung
V1.2	19.04.2021	Matthias Utrata	Fertigstellung

1	Kurzbeschreibung	2
2	Funktionsumfang	3
3	Benötigte Ressourcen	3
3.1	Testfiles	3
3.2	Know-How	3
3.3	Grafische Oberfläche	3
4	Zeitplan/Meilensteine	4

1 Kurzbeschreibung

Pac-Man ist ein Spiel, in dem man einen gelben Ball steuert (Pac-Man), der versucht alle weißen Punkte im Level zu essen. Jedoch versuchen vier Geister, Pac-Man zu vernichten. Pac-Man hat insgesamt drei Leben und kann auch eine Power-Pille essen, die ihm dann die Kraft verleiht, die Geister zu fressen.



<http://www.todayifoundout.com/wp-content/uploads/2013/08/pacman.jpg>
08.04.21 11:00

2 Funktionsumfang

Mussziele:

- Pac-Man wird mit WASD oder mit den Pfeiltasten gesteuert.
- Pac-Man wird einen sich bewegenden Mund haben.
- Das Spiel kann zeitgleich von mehreren Spielern gespielt werden. Die Punktestände werden am Server gespeichert.
- Der Punktestand wird angezeigt.
- Es gibt mindestens ein Level.
- Die Geister verfolgen Pac-Man über irgendeinen Weg.
- Es gibt ein Spielmenü
- User-Verwaltung (Nickname + Passwort anlegen, einloggen, löschen)

Optional:

- Es gibt mehrere Level.
- Hintergrundmusik und Soundeffekte sind vorhanden.
- Die Geister handeln nach den Originalen Pac-Man Mustern.
- Ein anderes Level, bei dem sich die Geister schneller/langsamer bewegen, ist wählbar (bzw. Level Up Option).
- Das Farbschema des Spiels ist veränderbar.
- Eine Rankingliste wird angezeigt.
- Es werden Bonus-Gegenstände im Spiel sein.

Bei sehr schnellem Fortschritt können weitere Funktionalitäten hinzugefügt werden. Es ist allerdings zu beachten, dass diese nicht zu viel Aufwand verursachen.

3 Benötigte Ressourcen

3.1 Testfiles

- Keine

3.2 Know-How

- Alles bisher Gelernte
- Pac-Man Regeln und Muster
- Eventuell Photoshop Kenntnisse für die Designs

3.3 Grafische Oberfläche

- Java FX

4 Zeitplan/Meilensteine

- 12.04. Repo mit Pflichtenheft PDF (20-3xl/public/projekt##_projektname)
- 03.05. Abgabe eines lauffähigen Prototyps
 - Menü, Spielfeld, beweglicher Pac-Man
- 07.06 Abnahme