

Inhalt der Checkliste

Inhalt der Checkliste.....	1
Projektabgabe - Jump and Run.....	2
Funktionalität.....	2
Design.....	2
Responsiveness.....	2
Technische Umsetzung.....	2
JavaScript / Clean Code.....	2
Vermeide diese häufigen Fehler.....	3
2. Funktionalitäten - User Stories (WIP).....	3
Spielerklärung:.....	3
Spiel:.....	4
Charakter:.....	4
Gegner:.....	5
3. Sonstiges.....	5
User Story 1.....	5
User Story 2.....	5
User Story 3.....	5

Projektabgabe - **Jump and Run**

(El Pollo Loco / Sharkie)

Bitte erfülle alle Punkte auf dieser Liste, bevor du das Projekt einreichst. Solltest du weitere Extras eingebaut haben, erwähne das kurz, damit sich die Mentoren dies bei Bedarf anschauen können.

1. Allgemein

Funktionalität

- ☐ Alle Links und Buttons sind funktionstüchtig.
- ☐ Es gibt keine Konsolenfehler & keine console.log ausgaben.

Design

- ☐ Bitte setze das Design bestmöglich um, sei dabei auch etwas kreativ
- ☐ Richtige Schriftart ausgewählt & lokal eingebunden
- ☐ Transitions: 75ms - 125ms wenn anklickbar
- ☐ Favicon vorhanden
- ☐ Haben Buttons die CSS Eigenschaft cursor: pointer; ?

Responsiveness

- ☐ Die Seite funktioniert auf Desktop Geräten und in der mobilen Ansicht nur im Querformat, ansonsten gibt es im Hochformat eine Anzeige, dass man das Gerät nur im Querformat nutzen kann z.B. Turn your Device to play.
- ☐ Kein Scrollbalken bei kleineren Auflösungen

Technische Umsetzung

- ☐ Dateinamen
 - ☐ beschreibend / aussagekräftig
 - ☐ konsistent
- ☐ Javascript Dateienstruktur / Projektstruktur
 - ☐ Einen extra classes Ordner, indem alle class.js Dateien liegen

JavaScript / Clean Code

- ☐ Eine Funktion hat nur eine Aufgabe

- ☐ Eine Funktion ist maximal 14 Zeilen lang (HTML ausgenommen)
- ☐ Deutliche Funktionsnamen
- ☐ Geschrieben in camelCase (Richtig: shoppingCart, falsch; Shopping_Cart) für Dateinamen, Variablen und Funktionen
- ☐ Der erste Buchstabe von Funktionen / Variablen ist klein geschrieben
- ☐ 1 oder 2 Leerzeilen Abstand zwischen Funktionen
- ☐ Max 400 LOCs (Lines of Code) pro Datei
- ☐ Dateien sind richtig benannt: index.html, script.js, style.css
- ☐ Ggf. HTML Code in extra Funktion
- ☐ Extra Ordner für templates und Bilder (img)
- ☐ Statischer HTML Code wird nicht über JavaScript generiert
- ☐ Funktionen sind nach JSDoc Standard dokumentiert:
<https://jsdoc.app/about-getting-started.html>

Vermeide diese häufigen Fehler

- ☐ Animationen sehen nicht gut aus, da sie zu schnell oder zu langsam abgespielt werden.
- ☐ Es gibt Lücken zwischen den Hintergrundbildern
- ☐ Zu wenige / zu viele Gegner
- ☐ Zu starke / zu schwache Gegner

2. Funktionalitäten - User Stories (WIP)

Hey,

Es ist soweit, "El Pollo Loco" / "Sharkie" wartet darauf, von dir zum Leben erweckt zu werden! Du hast die Auswahl aus zwei leicht unterschiedlichen Spielen:

El Pollo Loco oder Sharkie, El Pollo Loco ist etwas einfacher als Sharkie, das sollte dich jedoch nicht davon abhalten, das Spiel zu wählen, welches du erstellen möchtest. Auch eigene Grafiken sind möglich, achte jedoch darauf, dass alles vorhanden ist, was du benötigst!

Aus den folgenden User Storys kannst du kleine Tasks ableiten, die du z.B. in deinem Kanban Board auflisten kannst, um sie gezielt zu bearbeiten. Viel Spaß!

Spielerklärung:

Als Benutzer möchte ich eine ansprechende Landingpage haben, die mir auch erklärt, wie das Spiel funktionieren soll, dafür kann ich z.B. einen Button anklicken und es öffnet sich ein Dialog, in dem alles erklärt wird. Der Dialog schließt sich wieder, wenn ich neben ihn oder auf ein X klicke.

- ☐ Die Seite hat ein Hintergrundbild welches zum Thema passt
- ☐ Die Schriftart ist angepasst
- ☐ Es gibt eine Möglichkeit die Tastenbelegung des Spiels nachzuschauen
- ☐ **Optional:** Es gibt eine Story-Erklärung.
- ☐ **Optional:** Man kann das Spiel in den Fullscreen Modus schalten.

Spiel:

Als Benutzer möchte ich das Spiel über einen Start Button starten können, um dann ein schönes funktionierendes Spiel zu sehen, hierbei sollte auf einiges geachtet werden, damit man als Benutzer eine gute Spielerfahrung hat.

- ☐ Es gibt einen Button, der das Spiel startet.
- ☐ Wenn das Spiel startet, sollte man nicht direkt von Gegnern überrannt werden.
- ☐ Der Hintergrund des Spiels ist gleichmäßig und hat keine Lücken.
- ☐ Es gibt eine Hintergrundmusik und weitere Sounds im Spiel
- ☐ Hintergrundmusik und alle anderen Sounds sind jederzeit pausierbar über einen Button.
- ☐ Wenn das Spiel gewonnen oder verloren ist, wird mir ein Endscreen gezeigt, auch muss es die Möglichkeit geben, ins Menü zu kommen und das Spiel neu zu starten, z.B. über einen Button.

Charakter:

Als Benutzer möchte ich einen Charakter spielen, welcher durchgehend animiert ist und Spaß bringt.

- ☐ Wenn der Charakter springt wird die Sprunganimation ausgeführt
- ☐ Die Animationen des Charakters sind grundsätzlich flüssig, auch wenn er verletzt wird oder springt.
- ☐ Die Idle-Animation muss vorhanden sein und auch die Sleep Animation sollte nach spätestens 15 sec. eintreten, grundsätzlich ist der Charakter immer in der Idle-Animation, wenn er nichts anderes tut.
- ☐ Der Charakter kann Coins und Flaschen / Blubberblasen einsammeln, hierbei sollte sich seine Statusbar aktualisieren.
- ☐ **Pollo Loco:** Der Charakter kann Flaschen werfen, normale Gegner werden bei einem Treffer getötet und dem Endboss wird Schaden zugefügt, auch die Statusbar reduziert sich nach einem Wurf.
- ☐ **Sharkie:** Mit der Schwanzflosse / Blubberblase kann der Charakter bestimmte Gegner töten und dem Endboss Schaden zufügen, um ihn zu töten.
- ☐ Der Charakter hat zu seinen verschiedenen Animationen auch Sounds, z.B. schnarcht er wenn er schläft etc..

- ☐ Wenn der Charakter Schaden erleidet, dann sollte sich seine Statusbar anpassen, wenn diese leer ist, ist das Spiel verloren.

Gegner:

Als Benutzer möchte ich herausfordernde verschiedene Gegner haben, jedoch sollten sie auch nicht unmöglich zu besiegen sein. (Tipp: Im Entwicklungsmodus ist es ratsam, dem Charakter mehr Leben zu geben, damit man besser herumexperimentieren kann.)

- ☐ Es gibt mindestens 2 verschiedene Gegnertypen + den Endboss im Spiel (größe, geschwindigkeit, angriffe sollten hier möglichst variieren)
- ☐ Es gibt einen Endboss, der stärker ist als die normalen Gegner.
- ☐ Die Animationen der Gegner sind flüssig, auch wenn sie verletzt und getötet werden.
- ☐ Gegner, die man z.B. durch Springen besiegen kann, sollten nur sterben, wenn man von oben auf sie springt.
- ☐ Die Offsets der Gegner sollten passen. (Wenn ich auf einen Gegner springe, stirbt dieser nur, wenn ich ihn auch treffe.)
- ☐ Die Gegner haben zu ihren verschiedenen Animationen auch Sounds, z.B. könnte der Endboss in EPL Laut gackern, wenn er getroffen wird und Schaden erleidet.

3. Sonstiges

User Story 1

Als Benutzer möchte ich das Spiel auch auf Mobilgeräten spielen.

- ☐ Es gibt die Möglichkeit, im Querformat auf einem Mobilgerät zu spielen.
- ☐ Es gibt nur in der Mobilansicht extra Buttons, um auf dem Mobilgerät zu spielen.
- ☐ Wenn das Gerät hochkant gehalten wird, sollte eine Meldung anzeigen, dass das Gerät gedreht werden muss, um spielen zu können.

User Story 2

Als Benutzer möchte ich das Impressum von El Pollo Loco einsehen können, um Informationen über den Anbieter und den Nutzungsbedingungen zu erhalten.

- ☐ Durch Anklicken des Links werde ich zu einer Seite weitergeleitet, die alle notwendigen Informationen über den Anbieter und rechtliche Hinweise enthält.

User Story 3

Als Benutzer möchte ich die Datenschutzerklärung der Anwendung einsehen können, um zu verstehen, wie meine Daten verwendet und geschützt werden.



- ☐ Durch Anklicken des Links werde ich zu einer Seite weitergeleitet, die detaillierte Informationen darüber enthält, wie meine Daten gesammelt, verwendet und geschützt werden.