

# The Bank Robbery

Michael Urlacher, Kira Skipper, Julian Wolters

Präsentation Medieninformatik 1

Wintersemester 2019/20

# Ablauf der Präsentation

- Spielidee
- Handlung
- Programmierung
- Spiel



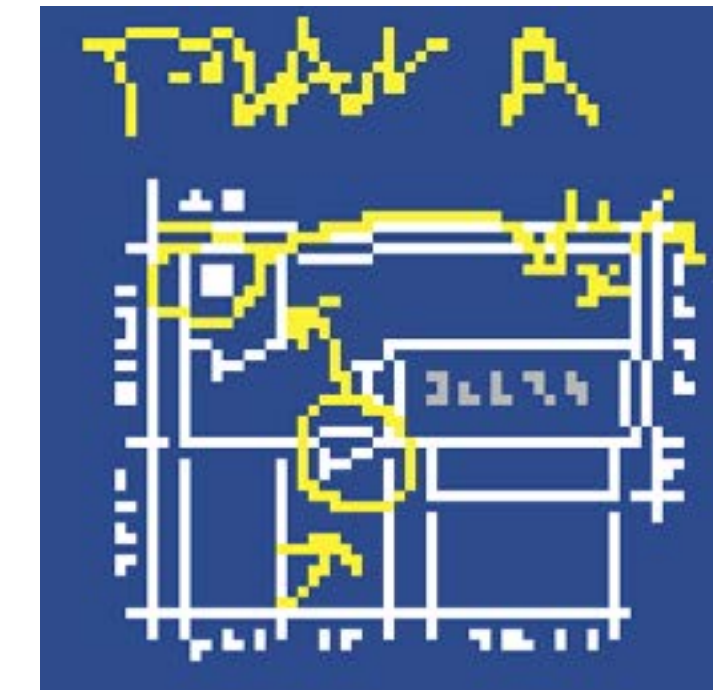
# Spielidee

- Bankraub
- Text-Adventure
- Grundlegende Geschichte
- Verschiedene Auswahlmöglichkeiten
- 3 Abschnitte
  - » Planung
  - » Bankraub
  - » Flucht



# Handlung

- Bank ausrauben?
- Planung
  - » Welche Bank, Hilfsmittel, Tageszeit?
- Bankraub
  - » Welcher Eingang?
  - » Memorie
  - » Code finden
- Flucht
  - » Welcher Ausgang?



# Programmierung

- HTML5
  - » Darstellung von Buttons und Grafiken
- CSS3
  - » Verschönerung und Positionierung
- JavaScript
  - » Funktionen
- Ablauf
  - » ID's zu einzelnen Sektionen
  - » Klick auf den Button
  - » Neue ID wird aufgerufen

```
// Tageszeit planen
{
  id: 5,
  image_left: 'img/PlanningGarage.png',
  image: 'img/Auswahl_1.png',
  text: 'Das Letzte was du noch entscheiden musst,
        ist, wann du die Bank ausraubst.
        Welche Tageszeit nimmst du?',
  options: [
    {
      text: 'Tag',
      nextText: 6
    },
    {
      text: 'Nacht',
      nextText: 7
    }
  ]
},
```

Beispiel: Tageszeit planen