**Pflichtenheft**

|  |  |
| --- | --- |
| Allgemeine Angaben | Konkrete Daten |
| Projektname | „Pacman-256-Joystick“ |
| Erstellt am | 14.03.2023 |
| Letzte Änderung | XX.XX.2023 |
| Status | In Bearbeitung |

Was wird gemacht?

Wir Programmieren „Pacman 256“. Ein vom Prinzip klassisches Pacman spiel mit 1 Spieler und 4 Geister Bots die Bots bewegen sich zufällig über die Karte. Das Produkt soll mit einem Joystick spielbar sein. Die Karte wird im unterenteil nach und nach aufgelöst, kommt der Spieler mit dem Ende in Berührung ist dies ein direktes „Game Over“ und der Spieler muss seine Runde erneut beginnen. Die Karte wird dafür nach oben erweitert, bis ins unendliche. Außerdem werden auf der Karte besondere Items platziert, diese Items geben bestimmte Fähigkeiten wie zum Beispiel das Fressen der Geister. Wird ein Geist gefressen oder fällt dieser aus der Karte, so kommt er später durch den Oberen konstant erweiterten Teil wieder in die Karte rein so, dass er den Spieler fressen kann. Eine weitere vorgenommene Änderung ist das es kein wie gewohntes Level System geben wird sondern dass wir einen „Endelessrunner“ erstellen. Ein Highscore System wird außerdem auch hinzugefügt um sich miteinander zu messen. Um den möglichst höchsten Highscore zu erreichen müssen zufällig platzierte Punkte vom Spieler eingesammelt werden. Als Zusatz-Info werden trotzdem noch Überlebens-Zeit oder zurückgelegte Strecke angegeben.

Akzeptanzkriterien

* Zufällig Generierende Karte am oberen Bildschirmrand
* Löschung der Karte am unteren Bildschirmrand
* 4 unabhängige Bots
* Verschiedene Spezial Items die auf der Karte zu finden sind.
* Highscore-Liste