

CrazyApe Zusammenfassung

Anleitung:

Das Spiel CrazyApe ist ein Survivalgame, bei dem der Spieler zu Beginn fünf Leben besitzt und drei Bananen sammeln muss. Der Spieler ist ein Affe im Urwald, der von seinem Zuhause auf eine Lichtung gehen muss um Bananen für das Abendessen zu sammeln.

Um die Bananen sammeln zu können muss der Spieler Bananenbäumen und fliegenden Braunen und Roten Kokosnüsse, die dem Spieler ein beziehungsweise drei Leben abziehen, ausweichen. Skorpione, die ebenfalls zufällig über das Spielfeld laufen können genauso Leben abziehen.

Als Endboss schleicht ein Tiger über die Lichtung, welcher den Spieler sofort tötet wenn er ihn erwischt und das Spiel dadurch direkt beendet.

Es gibt ein Herz das der Spieler sammeln kann um wieder ein Leben mehr zu erhalten.

Ziel des Spiels ist es, dass der Affe mit mindestens drei Bananen zu seinem Heim zurückkehrt. Dann hat der Spieler gewonnen!

Umsetzung:

- Als Gui Framework haben wir SFML verwendet
- Item ist die Superklasse
- Die Klassen Player, Animal, Heart, Coconut, Tree, Banana erben direkt von Item
- Die Klassen Tiger, Scorpion erben wiederum von Animal
- Die Klassen Main, Menu, Collision, Gamecontroller stehen für sich allein

Genaue Infos siehe Klassendiagramm!

Team Aufteilung:

Den größten Teil der Umsetzung haben wir im Team besprochen und daraufhin gemeinsam implementiert. Jeder hat sich verschiedene Tutorials zu Graphischer Oberfläche, Buttons und Zufällige Erzeugung von Fliegenden Objekten angeschaut. Diese wurden dann vom jeweiligen Teammitglied in einer Testumgebung realisiert und nach korrekter Konfiguration wieder gemeinsam im Team auf unser Spiel übertragen und implementiert.

Die Grobe Aufteilung sah im Nachhinein so aus:

(Wobei jeder jedem geholfen und unterstützt hat und sich somit die „Grenzen“ überschneiden)

- | | |
|---------------|---|
| Birk Henrik: | - Erstellen aller Klassen & Header |
| | - Collision |
| | - Menu incl. Buttons |
| Eckerle Jan: | - Bildbearbeitung |
| | - Gui incl. Spieler & Tiere |
| | - Spielauswertung |
| Gegg Patrick: | - Fliegende Objekte incl. Funktionen für Zufall |
| | - Spielfeldgrenzen |
| | - Klassendiagramm mit Orga & Code Bugfixes |