

Wurm

Im Rahmen des Praxistrainings war die Aufgabe, ein Spiel mithilfe von JavaScript zu entwickeln. Da ich zuvor keine Erfahrungen mit JavaScript hatte, musste ich mich intensiv mit einem mehrteiligen Tutorial auseinandersetzen, das die Grundlagen der Spieleentwicklung vermittelte. Ich entschied mich, ein Spiel zu entwickeln, das dem klassischen "Snake"-Spiel ähnelt, und nannte es "Wurm". Das Spiel sollte eine Anleitung und eine Hilfeseite enthalten.

Ausgangslage

Im Praxistraining wurde ich beauftragt, ein Spiel mit JavaScript zu entwickeln. Da ich zuvor noch nie mit JavaScript gearbeitet hatte, musste ich mich durch ein mehrteiliges Tutorial durcharbeiten, in dem die Grundlagen der Spieleentwicklung mit JavaScript vermittelt wurden. Ausserdem sollte ich mir bereits Gedanken darüber machen, welches Spiel ich umsetzen wollte.

Ziel

Das Ziel war es, Anforderungen an das Spiel zu formulieren, anhand derer das fertige Spiel bewertet werden würde. Dies diente dazu, zu lernen, sich selbst realistisch einzuschätzen, um innerhalb der vorgegebenen Zeit die richtige Menge an Arbeit zu leisten – weder zu viel noch zu wenig. Ich entschied mich, ein Spiel zu entwickeln, das dem klassischen "Snake" ähnelt, und nannte es "Wurm". Das Spiel sollte wie "Snake" sein und über eine Anleitung sowie eine Hilfeseite verfügen.

Umsetzung

Als es an die Umsetzung ging, war ich anfangs unsicher, wo ich beginnen sollte. Zwar hatte ich die Tutorials angeschaut und durchgearbeitet, aber es ist etwas ganz anderes, ein Tutorial zu folgen, als dann selbstständig zu programmieren. Als ich jedoch anfang, wurde es nach einiger Zeit einfacher als gedacht. Ich konnte schnell alle Seiten erstellen und mit der eigentlichen Spielentwicklung beginnen.

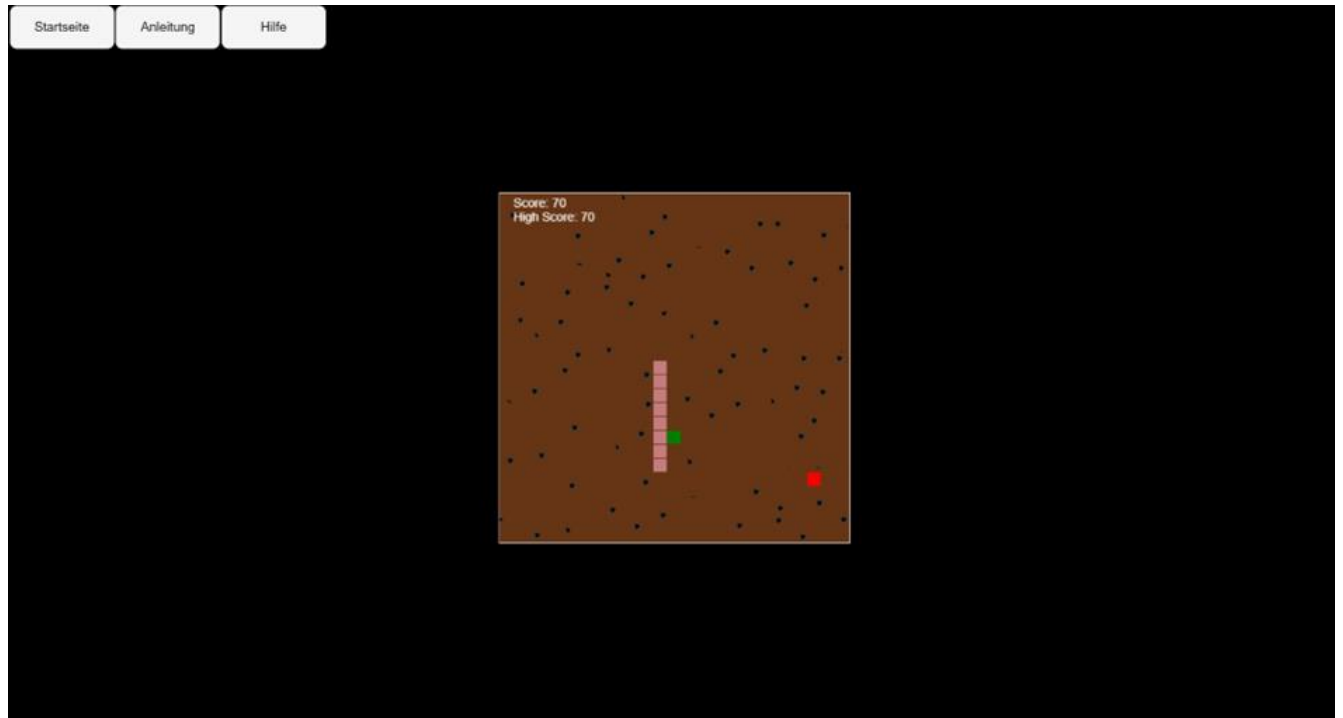
Das Projekt machte gute Fortschritte, und ich konnte alle Anforderungen erfüllen, die ich mir gesetzt hatte, und sogar einige zusätzliche Features implementieren.

Ergebnis

Mit dem Ergebnis war ich mehr als zufrieden und konnte stolz auf mich sein. Ich hatte genug Zeit, um zusätzliche Funktionen wie Feuer, das den Wurm verkleinert, zu entwickeln. Ausserdem konnte ich Funktionen wie Spielzeit, Punktestand und Highscore einbauen. Das Projekt wurde mit der Note 6 bewertet, womit ich sehr zufrieden bin.

Erkenntnisse

Durch dieses Projekt habe ich wertvolle Erkenntnisse gewonnen. Zum einen konnte ich lernen, realistische Anforderungen an mich selbst zu stellen. Zum anderen habe ich zum ersten Mal mit JavaScript gearbeitet und dabei eine gute Basis für zukünftige Projekte erlangt. Ausserdem habe ich gelernt, mich besser einzuschätzen, was ich in einer bestimmten Zeit erreichen kann und was nicht. Eine wichtige Lektion war, dass es besser ist, sich weniger vorzunehmen und am Ende mehr zu erreichen, als umgekehrt.



Screenshot des Spiels

[Startseite](#)[Anleitung](#)[Hilfe](#)

Anleitung zum Spielen des Wurm-Spiels:

- Das Ziel des Spiels ist es, mit dem Wurm so viele Pflanzen wie möglich zu fressen und dabei so lange wie möglich zu überleben.

Starten des Wurm-Spiels:

- Um das Spiel zu starten, musst du einmal eine beliebige Taste drücken, damit das Spiel geladen wird. Danach kannst du mit der Steuerung in die gewünschte Richtung starten.

Steuerung:

- Du kannst den Wurm mithilfe der Pfeiltasten (↑, ↓, ←, →) oder den Tasten W, A, S, D steuern.

Vermeide Kollisionen:

- Achte darauf, nicht gegen die Wände oder den eigenen Körper des Wurm zu stoßen, da dies zum Spielende führt.

Sammle Pflanzen:

- Wenn der Wurm eine Pflanze erreicht, wächst er und du erhältst Punkte.

Vermeide das Feuer:

- Es gibt auch ein Feuer (rote Box). Wenn der Wurm sie erreicht, wird der Wurm kleiner und du verlierst Punkte. Versuche, sie zu vermeiden! Es kann vorkommen, dass die Pflanze und das Feuer auf derselben Stelle sind, dann bist du gezwungen, das Feuer zu erreichen.

Spielende und Highscore:

- Das Spiel endet, wenn der Wurm gegen eine Wand oder sich selbst stößt. Dein Ergebnis wird angezeigt, und wenn du den Highscore schlägst, wird er aktualisiert.

Screenshot der Anleitung