

Projektbericht Space Riders

Tobias Pfetsch	Matnr.: 3118938
Christian Liebhardt	Matnr.: 3118952
Paul Demny	Matnr.: 3118960

Projektbeschreibung

Das Spiel Space Riders wurde in Anlehnung der alten Arcade - Game Klassiker entwickelt. Ziel des Spiels ist es mit einem Raumschiff so lange wie möglich zu überleben. Dabei können mit verschiedenen Raumschiffen unterschiedliche Funktionen freigeschaltet werden.

Durch eine Speicherung des Highscores kann die Leistung von verschiedenen Spielern direkt verglichen werden. Diese Highscoreliste kann dann als csv. Datei abgespeichert werden und gedruckt werden.

Über das Optionenmenü können verschiedene Schwierigkeitsstufen eingestellt werden, ebenso die Geschwindigkeit der Animationen.

Kurzanleitung

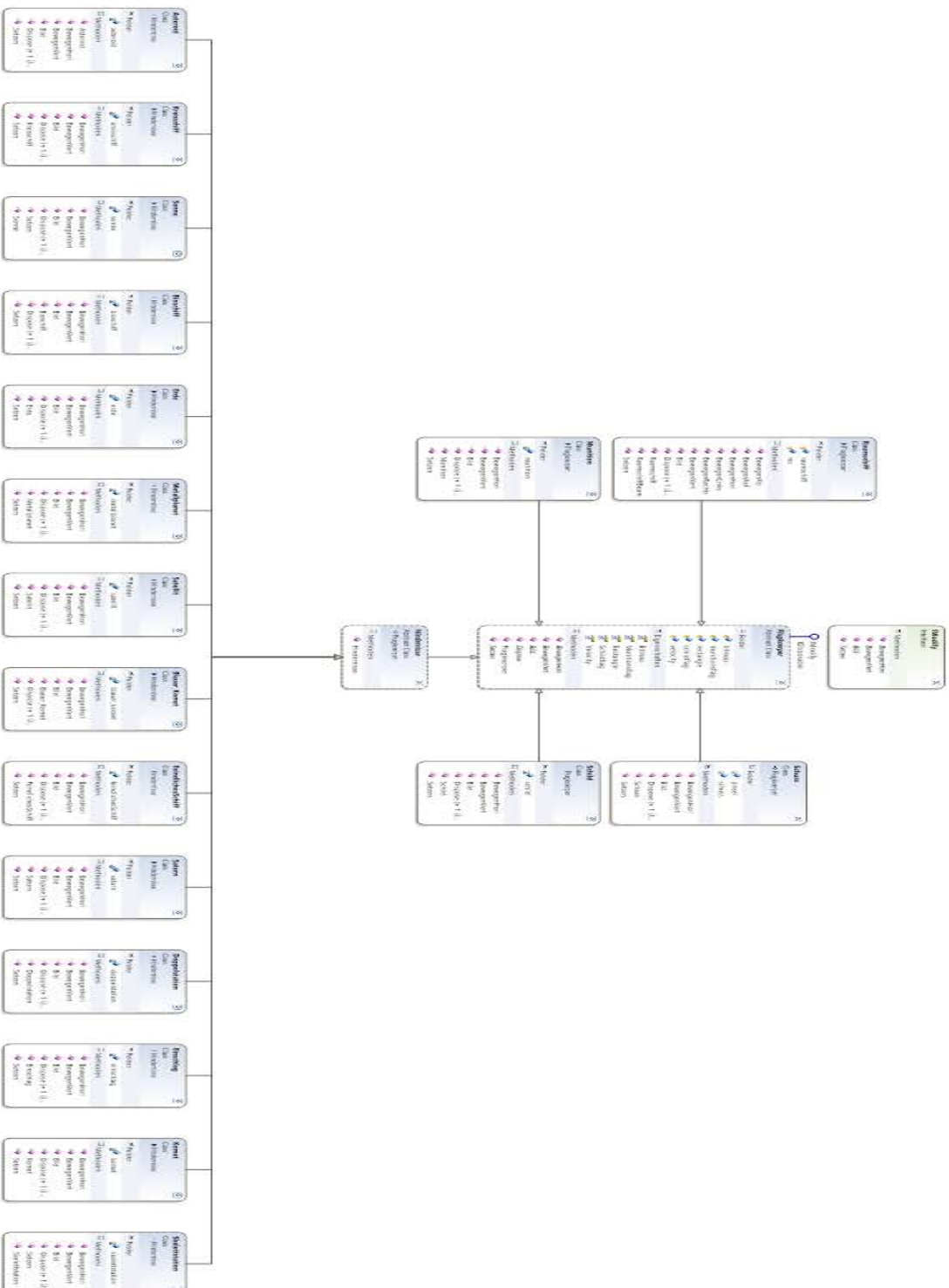
Die Anleitung zum Spiel ist im Programm integriert.

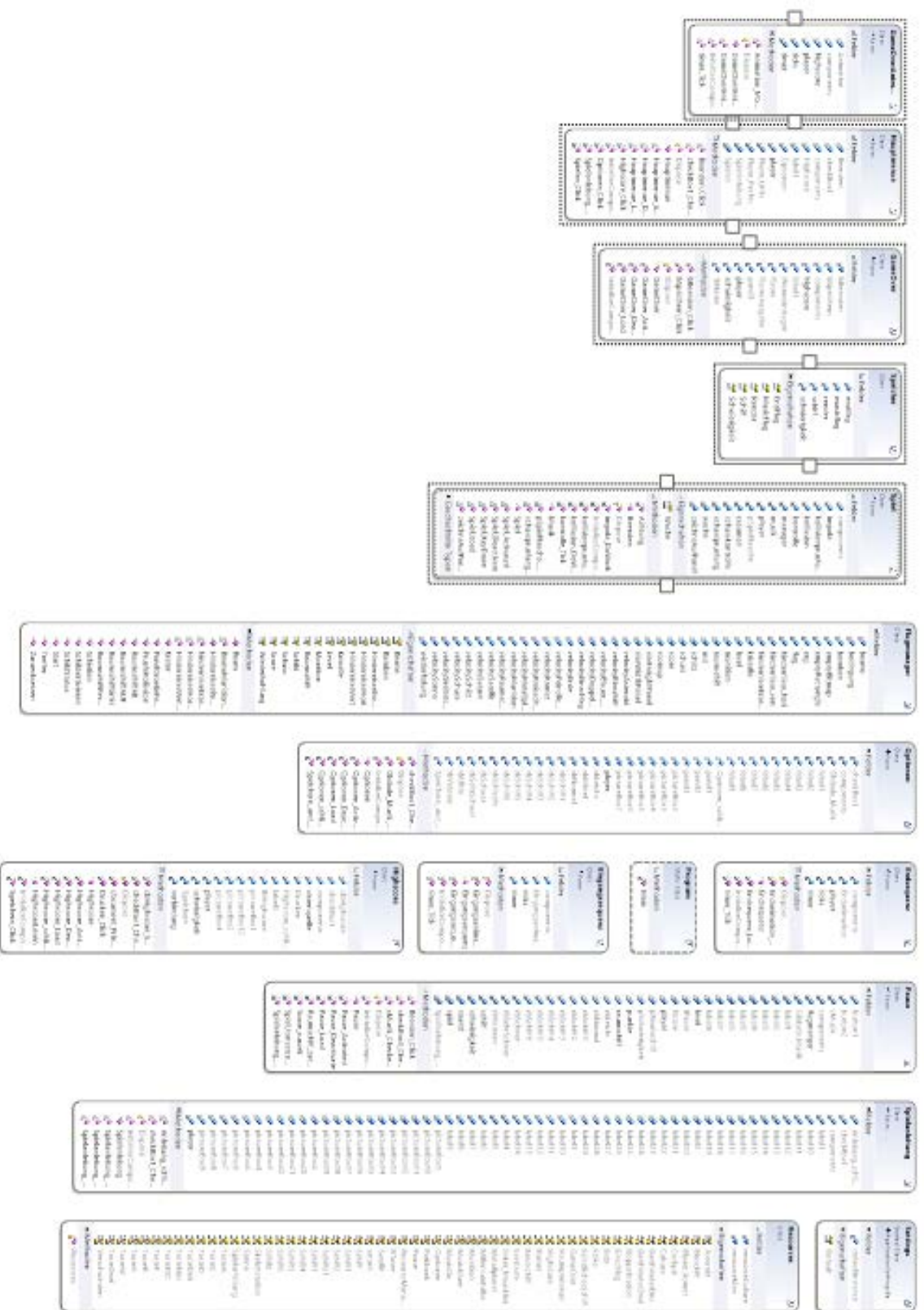
Architekturbeschreibung

Der Hauptbaum der Klassen des Spiels, sind die Schnittstelle IModify und die abstrakte Klasse Flugkoerper, von der alle anderen Klassen abgeleitet sind (vererbt). Dabei wird unterschieden zwischen Hindernissen und anderen Flugobjekten. Zu den anderen Flugobjekten gehören das Raumschiff, die Klasse Schuss, Schild und Munition. Sie sind da um das Raumschiff aufzubessern, während Hindernisse bei Kollision ein Game Over auszulösen.

Die Klasse Flugmanager regelt alle Abläufe im Hintergrund. Sie ist zuständig, dass Hindernisse erzeugt werden, verschiedene Events im Spiel ausgelöst werden können, und die Kollisionsanalyse.

Eine weitere wichtige Klasse heißt Speicher. Sie regelt die Schwierigkeit, die Musik und andere globale Spieleinstellungen.





Fazit

Durch das Projekt konnten wir uns sehr weit in die Materie der objektorientierten Programmierung. Mit GDI+ und Datenbanksystemen konnten wir unsere Kenntnisse über die Vorlesung hinaus erweitern.

Die Probleme, die während der Entwicklungsphase auftraten konnten wir mit Hilfe der in den Vorlesungen angesprochenen Methoden lösen.

Vor allem das Arbeiten an einem größerem Projekt über mehrere Monate wird, von der Planung bis zur Umsetzung können als gewonnene Erfahrung für uns verbucht werden.