

**IT-Projekt 2013**

**IT-Fachinformatiker Anwendungsentwicklung**

**Entwicklung eines Wortspiels**

Entwickeln Sie ein Programm in Anlehnung an das Spiel „Hang Man“ mit fachspezifischen Begriffen aus dem Bereich Informatik.

a) Das Programm besteht aus mindestens fünf Fenstern

* **Login**: Es können sich nur durch einen Admin erfasste Spieler mit Username und Passwort einloggen
* **Spiel**: je nach gewähltem Projektthema
* **Spielregeln**: Erklärung der Spielregeln mit Bildern und Darstellung, wie Punkte bzw. Highscores ermittelt werden
* **Highscorelisten**: es gibt bei jedem Spiel drei Level, somit auch drei Higscorelisten. Für jede Liste ist ein nachvollziehbares Schema zu Ermittelung der Spielpunkte zu entwickeln
* **Verwaltung**: nur ein Admin kommt in diesen Bereich. Dort können neue Spieler/Admins erfasst werden. Je nach Spiel können dort auch neue Wörter oder andere relevante Daten erfasst werden.

b) Alle Daten werden vom Programm aus in einer Datenbank erfasst. Spieler können von Admin erstellt oder gelöscht werden. Ein Spieler kann auch Admin sein, wenn ein Admin dies in der Spielerverwaltung festlegt. Werden Spieler gelöscht, sind von diesen auch sämtliche Spielpunkte zu löschen.

c) Das Spiel kann in zwei Varianten gespielt werden.

c1) Einzelspiel

Level 1: beliebige Zeit zur Eingabe

Level 2: pro Eingabeversuch max. fünf Sekunden Zeit

Level 3: Gesamtlösungszeit max. 30 Sekunden

Vorgaben: - Bei jedem Fehler ist ein neues Bild anzuzeigen.

- Eingabe jeweils eines Buchstabens oder ganzes Lösungswort

c2) Partnerspiel per TCP/IP

* Ein Programm kann als Server oder Client agieren.
* Ein Client kann einer Server per IP-Adresse und Port zum Spiel auffordern
* Pro Eingabeversuch (Buchstabe oder Text) sind max. 10 Sekunden möglich, danach wird autom automatisch eine „Fehleingabe“ gewertet und der Gegenspieler ist am Zug.
* Es werden keine Highscores/Spielergebnisse verwaltet