

Meine Projektarbeit

“Ich packe meinen Koffer“

Von Samed Trnka



Eine Dokumentation meines Projekts.

Erstellt am 28.01.22

Die Zielsetzung

Spielidee:

- Das Spiel besteht darin, vom „Einpacken eines Koffers“ zu berichten und Gegenstände zu nennen, die bereits in den Koffer gepackt wurden.
- Die erste Person beginnt, indem sie sagt: „Ich packe meinen Koffer und lege ein ...“
- Die Spieler kommen dann hintereinander dran und müssen die Kette weiterführen.
- Wenn ein Spieler die Reihenfolge falsch aufgeschrieben hat, dann ist der Spieler raus aus der Runde und bekommt keine Punkte dazu.

Ziele:

- Erstellung eines Spielmenüs. -----
- Erstellung einer Anleitung.-----
- Ausgabe von Musik und Sounds.-----
- Es sollen unabhängig viele Spieler erstellt werden.-----
- Diese Spieler sollen eine/n Namen, Punktzahl, Platzierung und 3 Joker haben.-----
- Das Spiel soll auf drei Runden besieren.-----
- Spieler sollen Punkte gutgeschrieben bekommen wenn die richtige Reinform der Gegenständen aufgeschrieben wurde.-----
- Wenn ein Spieler ausscheidet dann kann er eine Runde Schere-Stein-Papier spielen. Win: Punkte verdoppelt, Lose: Punkte halbiert.-----

- Nach den 3 Runden wird der Sieger verkündet.-----

Die Programmierung

Hintergrundwissen:

Selbst erstellte Methoden:

Ich habe Methoden erstellt um Ordnung und Funktionen zu gewährleisten.

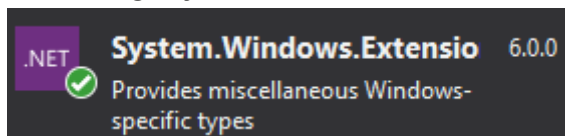
Funktionen wie: "Spiele einen Sound ab" "Öffne die Anleitung" "Verlasse das Spiel" "Starte das Spiel" "Zurück ins Main Menü".

```
10 Verweise
static void KlickSound()...
1 Verweis
static void MenuText()...
2 Verweise
static void Verlassen()...
1 Verweis
static void Anleitung()...
1 Verweis
static void Spiel()...
```

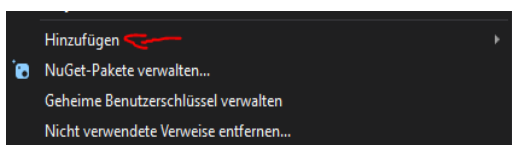
Implementierung von Sound:

```
using System.Media;
```

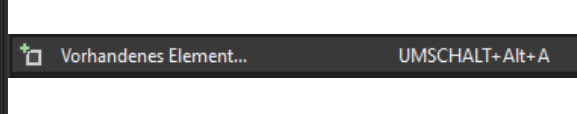
- using System.Media;



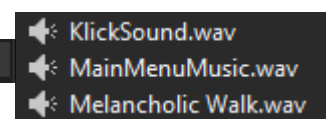
- System.Windows.Extensions Paket.



Schritt 1:



Schritt 2:



Schritt 3:

- Sounddateien mit .wav Format in das Projekt laden.

Erweitert	
Benutzerdefiniertes Tool	
Buildvorgang	Keine
In Ausgabeverzeichnis kopieren	Immer kopieren

- Dateieigenschaften: Ins Ausgabeverzeichnis kopieren auf "Immer kopieren" stellen.

```
SoundPlayer MainMenuMusic = new SoundPlayer("MainMenuMusic.wav");
```

- Im Code: Konstruktoraufruf

Nützliche Funktionen:

```
Console.SetWindowSize(80, 40);
Thread.Sleep(300);
Console.Clear();
Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Red;
```

Erstellung von Objekten und deren Verwendung:

```
class Spieler
{
    public string _name;
}
```

Erstellung der Klasse "Spieler" mit der Variable _name.

```
List<Spieler> spieler = new List<Spieler>();
```

Erstellung der Liste mit dem Datentyp Spieler(Klasse).

```
for (int i = 0; i < antwort; i++)
{
    spieler.Add(new Spieler());
    gültigeEingabe = true;
}
```

Hinzufügen vom Objekt Spieler in die Liste spieler.

```
spieler[a]._name = Console.ReadLine();
```

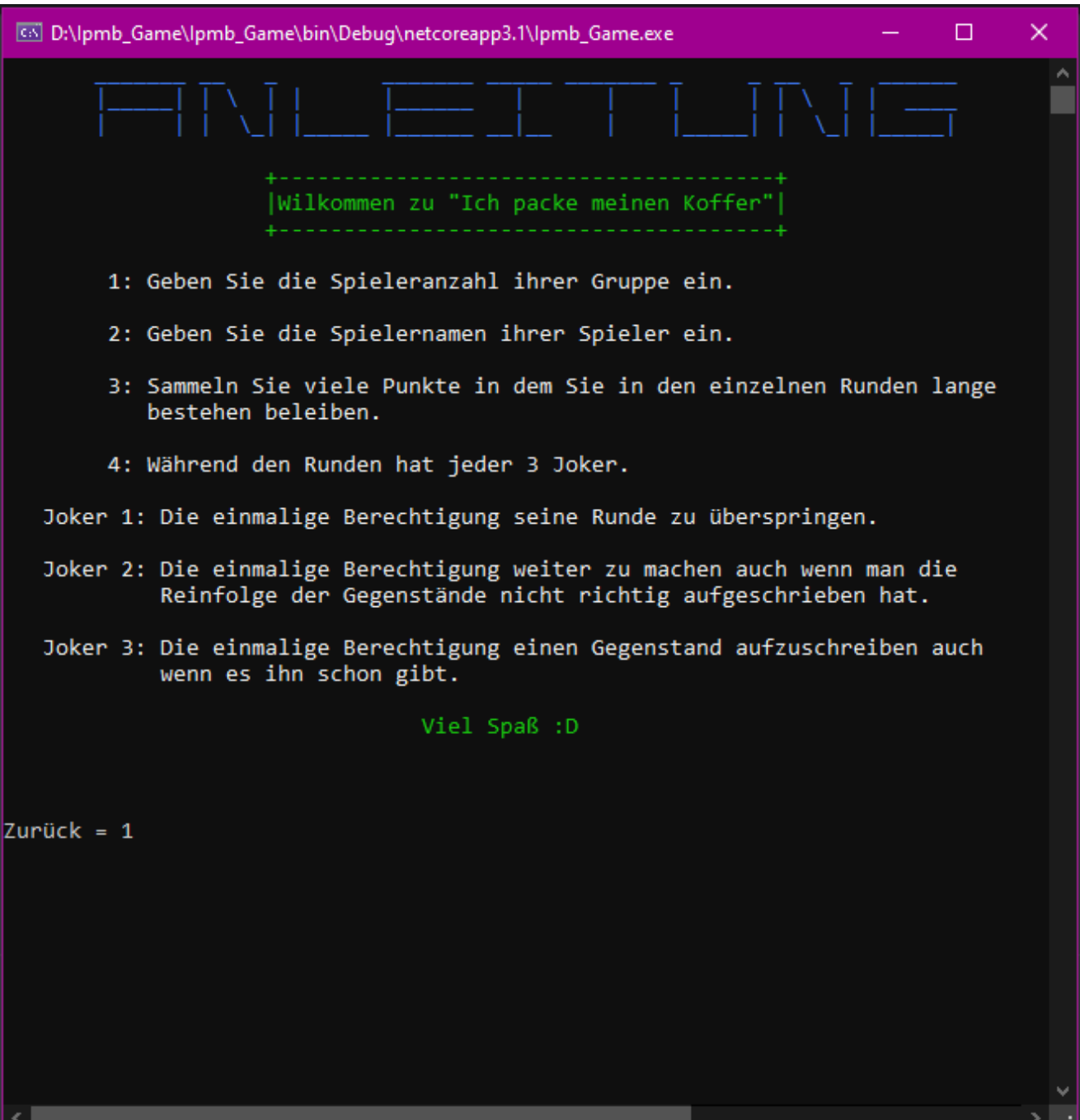
Eingabe des Namens in einen Objekt(index) der Liste.

User Interface

Main Menu:



Anleitung:



```
D:\pmb_Game\pmb_Game\bin\Debug\netcoreapp3.1\pmb_Game.exe

ANLEITUNG

+-----+
|Willkommen zu "Ich packe meinen Koffer"|
+-----+

1: Geben Sie die Spieleranzahl ihrer Gruppe ein.

2: Geben Sie die Spielernamen ihrer Spieler ein.

3: Sammeln Sie viele Punkte in dem Sie in den einzelnen Runden lange
   bestehen beleiben.

4: Während den Runden hat jeder 3 Joker.

Joker 1: Die einmalige Berechtigung seine Runde zu überspringen.

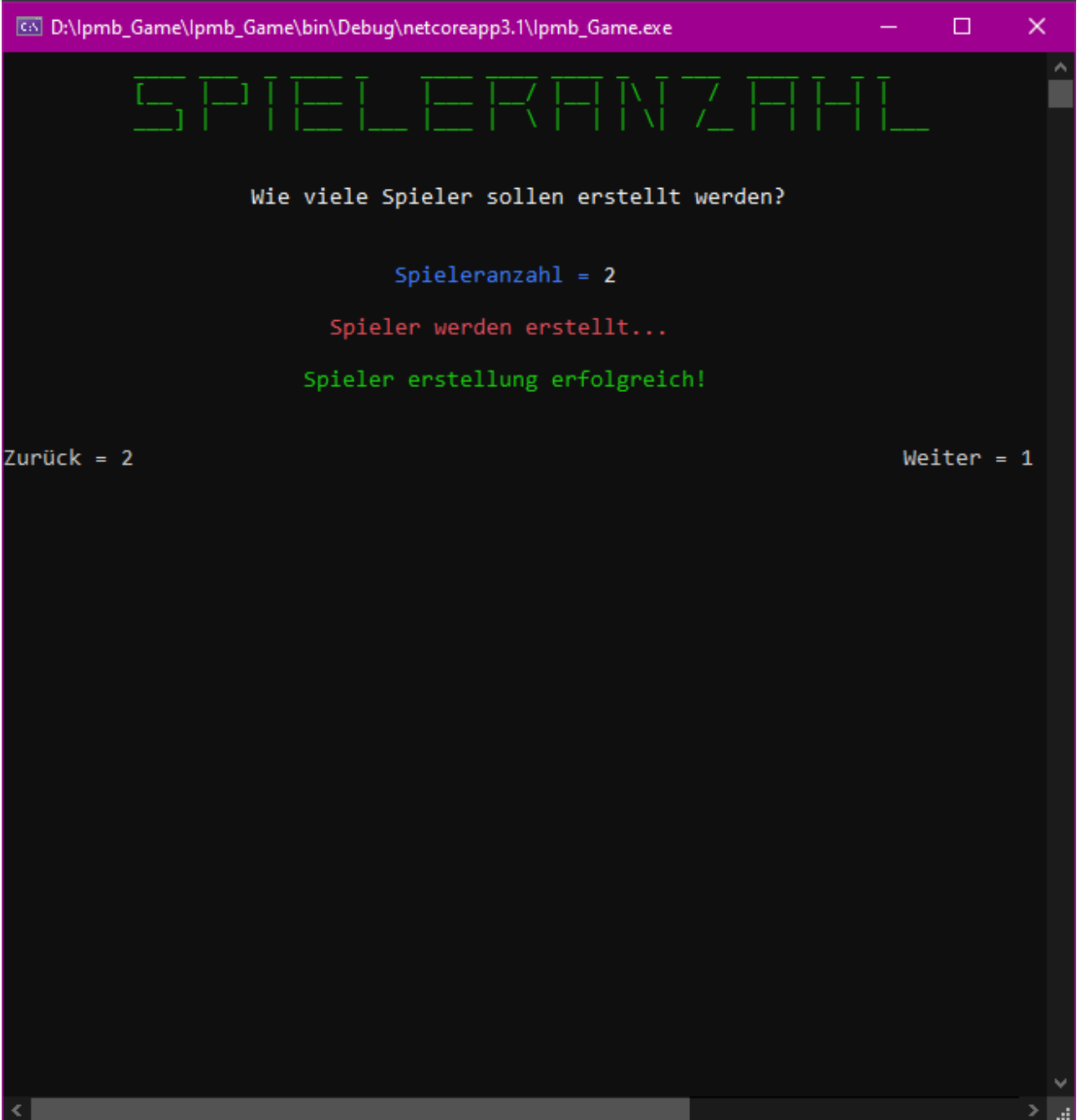
Joker 2: Die einmalige Berechtigung weiter zu machen auch wenn man die
Reinfolge der Gegenstände nicht richtig aufgeschrieben hat.

Joker 3: Die einmalige Berechtigung einen Gegenstand aufzuschreiben auch
wenn es ihn schon gibt.

      Viel Spaß :D

Zurück = 1
```

Spielen:



```
D:\pmb_Game\pmb_Game\bin\Debug\netcoreapp3.1\pmb_Game.exe
```

SPIELERANZAHL

Wie viele Spieler sollen erstellt werden?

Spieleranzahl = 2

Spieler werden erstellt...

Spieler erstellung erfolgreich!

Zurück = 2

Weiter = 1

