**LA\_1000 Jump and Run in Unity**

Nathan Göhl, David Zumstein, Shane Röllin

**Unser Projekt:**

Wir wollen mit Unity ein 2D Jump and Run programmieren. Design soll Tile basiert sein, damit wir schnell Level designen können, um das Spiel vollständiger zu machen.

**Quellen:**

<https://www.youtube.com/watch?v=on9nwbZngyw>

Arbeitspakete:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nr. | Datum | Beschreibung |
| 1 | 16.09.2022 | Tiles designen |
| 2 | 16.09.2022 | Testlevel erstellen |
| 3 | 23.09.2022 | Spielbarer Charakter erstellen |
| 4 | 23.09.2022 | Charakter Bewegung und Eigenschaften |
| 5 | 23.09.2022 | Ziel, welches der Charakter erreichen kann. |
| 6 | 23.09.2022 | Ziel-Bildschirm |
| 7 | 23.09.2022 | Gegner erstellen |
| 8 | 23.09.2022 | Gegner sollen Spieler angreifen |
| 9 | 30.09.2022 | Spieler soll Gegner besiegen können |
| 10 | 23.09.2022 | Münzen |
| 11 | 30.09.2022 | Score |
| 12 | 23.09.2022 | Menü |
| 13 | 30.09.2022 | Zeit Limit |
| 14 | 30.09.2022 | Death-Screen |
| 15 | 30.09.2022 | Mehrere Level erstellen |
| 16 | 30.09.2022 | Händler erstellen |
| 17 | 30.09.2022 | Shop (unklar ob Fähigkeiten, Cosmetics oder Leben) |
| 18 | 30.09.2022 | Hindernisse erstellen |
| 19 | 30.09.2022 | Spieler soll sich nicht ausserhalb des tatsächlichen Levels aufhalten können |

Testfälle:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Anforderung | Eingabe | Ausgabe |
| 1 | Spiel wurde gestartet |  | Level wird geladen |
| 2 | Spiel und Level läuft |  | Charakter wird angezeigt |
| 3 | Spiel, Level und Character laden | Pfeiltaste oder WASD | Charakter bewegt sich |
| 4 | Charakter erreicht das Ziel |  | Level geschafft |
| 5 | Spiel und Level läuft |  | Gegner wird geladen |
| 6 | Gegner und Spieler geladen | Spieler kommt in Reichweite | Gegner greift Spieler an |
| 7 | Gegner und Spieler geladen | Spieler trifft Gegner | Gegner stirbt |
| 8 | Münzen geladen | Spieler trifft auf Münze | Münze wird eingesammelt |
| 9 | Spiel funktioniert | Spieler macht etwas | Score geht hoch |
| 10 | Spiel funktioniert | Spieler braucht zu lange | Level nicht geschafft |
| 11 | Spiel funktioniert | Spieler stirbt oder hält das Zeit-Limit nicht ein | Death-Screen erscheint |
| 12 | Menü existiert | Spieler wählt Level aus | Level lädt |
| 13 | Händler existiert | Spieler interagiert mit Händler | Händler gibt Angebote an und kann diese auch ausführen |

Realisieren:

Wichtig: Alle hier nicht aufgeführten Ziele, wurden im Endprodukt weggelassen.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Datum | Beschreibung | Zeit (ca.) |
| 1 | 09.09.2022  16.09.2022 | Die wichtigsten Tiles für eine Test-Level wurden erstellt | 5 h |
| 2 | 23.09.2022 | Testlevel erstellt | 1h |
| 3 | 23.09.2022 | Charakter erstellt (Figur aus einem anderen Spiel) | 30 min |
| 4 | 23.09.2022 | Charakter Bewegung | 3h |
| 10 | 23.09.2022 | Münzen erstellt | 1h |
| 18 | 30.09.2022 | Erstes Hindernis (Spike) erstellt | 30 min |
| 5 | 23.09.2022 | Ziel wurde designt und bringt den Spieler direkt ins nächste Level | 1h30min |
| 7 | 23.09.2022 | Gegner wurden erstellt | 1h |
| 8 | 23.09.2022 | Gegner haben vorgegebene Routen, wenn der Spieler in einen Gegner hineinläuft, bekommt er Schaden | 2h |
| 11 | 23.09.2022 | Score für die eingesammelten Münzen | 1h |
| 14 | 30.09.2022 | Death-screen wurde implementiert | 1h |
| 15 | 30.09.2022 | Mehrere Level wurden erstellt | 5+h |
| 19 | 30.09.2022 | «Map-Border» ist vorhanden | 30min |

Testen:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Testfallnummer | Resultat | Tester |
| 1. | OK | Zumstein |
| 2. | OK | Zumstein |
| 3. | OK | Zumstein |
| 4. | OK | Zumstein |
| 5. | OK | Zumstein |
| 6. | OK | Zumstein |
| 7. | OK | Zumstein |
| 8. | OK | Zumstein |
| 9. | OK | Zumstein |
| 10. | OK | Zumstein |
| 11. | OK | Zumstein |
| 12. | OK | Zumstein |
| 13. | OK | Zumstein |

Reflexion: Unser Produkt funktioniert so wie wir es wollten.