

Projektarbeit Informatik Workshop

im Studiengang

Allgemeine Informatik

## **InfintyRun**

Jump 'n' Run Spiel

Vorgelegt am : 9. November 2016

1. Referent : Florian Durli, 254791

2. Referent : Jannik Ivosevic, 255028

3. Referent : Johannes But, 254053

4. Referent : Marco Mayer, 254795

5. Referent : Koray Emtekin, 254816



## Abstract

Ziel ist es ein Browsergame mittels Javascript zu programmieren. Dieses Spiel wird mittels Notepad++ als Editor, Chrome als ausführenden Browser, Gimp als Bearbeitungsprogramm und Github als Softwareverwaltung realisiert. Stilistische Elemente werden mittels HTML und CSS eingebunden. Unser Spiel namens „InfinityRun“ wird ein Endlos-Spiel sein bei der es das Ziel ist die Spielfigur so lange wie möglich am Leben zu erhalten. Der dazugehörige Highscore ist abhängig von der Lebensdauer der Spielfigur. Bei ansteigender Zeit wird die Geschwindigkeit des Spiels stetig erhöht. Das Spielfeld mit den Hindernissen wird per Zufallsgenerator erzeugt, somit ist jeder Durchlauf einzigartig. Spiel begleitend wird ein Soundtrack das Spielerlebnis abrunden. Bei Aufprall auf ein Hindernis, besteht die Möglichkeit das Spiel neu zu starten.



## Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis . . . . .	iii
Abbildungsverzeichnis . . . . .	v
Tabellenverzeichnis . . . . .	vii
Abkürzungsverzeichnis . . . . .	ix
1 Einleitung . . . . .	1
1.1 Team . . . . .	1
2 Phasen . . . . .	3
2.1 Anforderungen . . . . .	3
2.2 Implementation . . . . .	3
2.3 Test . . . . .	3
2.4 Dokumentation & Präsentation . . . . .	3
3 Ausblick . . . . .	5
4 Fazit . . . . .	7
Literaturverzeichnis . . . . .	9
Eidesstattliche Erklärung . . . . .	11



## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Florian Durli . . . . .	1
Abbildung 2: Jannik Ivosevic . . . . .	1
Abbildung 3: Johannes But . . . . .	1
Abbildung 4: Marco Mayer . . . . .	1
Abbildung 5: Koray Ektekin . . . . .	1





## Tabellenverzeichnis



## **Abkürzungsverzeichnis**



# 1 Einleitung

## 1.1 Team



Abbildung 1: Florian Durli



Abbildung 2: Jannik Ivosevic



Abbildung 3: Johannes But



Abbildung 4: Marco Mayer



Abbildung 5: Koray Ektekin



## 2 Phasen

### 2.1 Anforderungen

### 2.2 Implementation

### 2.3 Test

### 2.4 Dokumentation & Präsentation





### **3 Ausblick**



## 4 Fazit



## Literaturverzeichnis

- [Sch11] SCHLOSSER, Joachim: *Wissenschaftliche Arbeiten schreiben mit LATEX: Leitfaden für Einsteiger: Joachim Schlosser*. 4. Heidelberg and München and Landsberg and Frechen and Hamburg : mitp, 2011. – ISBN 9783826691027



## Eidesstattliche Erklärung

Wir versichern, dass wir die vorstehende Arbeit selbständig verfasst und hierzu keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel verwendet haben. Alle Stellen der Arbeit die wörtlich oder sinngemäß aus fremden Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht.

Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form in keinem anderen Studiengang als Prüfungsleistung vorgelegt oder an anderer Stelle veröffentlicht.

Uns ist bewusst, dass eine falsche Erklärung rechtliche Folgen haben kann.

---

FURTWANGEN, den 9. November 2016 Florian Durli, 254791

---

FURTWANGEN, den 9. November 2016 Jannik Ivosevic, 255028

---

FURTWANGEN, den 9. November 2016 Johannes But, 254053

---

FURTWANGEN, den 9. November 2016 Marco Mayer, 254795

---

FURTWANGEN, den 9. November 2016 Koray Emtekin, 254816