

Entwicklungsplanung

Wir haben uns für eine Art der inkrementellen Entwicklung entschieden, da wir sehr Umfangreiche Ideen und Pläne haben, jedoch die vorgegebene Zeit voraussichtlich nicht für alle unsere Vorstellungen reichen wird. Also stützen wir uns auf eine Grundimplementierung, die wir bei übriger Zeit weiter ausbauen können.

Wir haben unser Projekt „Bunny Wars“ in Iterationsstufen eingestuft.

Erste Iterationsstufe:

Es sollen Hauptcharakter, welcher überleben soll, Karotten welche eingesammelt werden sollen um Punkte zu erzielen und Steine welchen man ausweichen soll implementiert werden. Das Spiel soll auf Windows 10 spielbar sein und der Highscore soll gespeichert werden.

Zweite Iterationsstufe:

Zusätzliche Gegner wie Füchse und Jäger werden hinzugefügt

Ostereier als Power Ups verfügbar

Der Hauptcharakter kann hüpfen um Gegenstände schneller zu erreichen

Dritte Iterationsstufe:

Während dem Spielen müssen Fragen beantwortet werden, welche die Geschwindigkeit, und somit Komplexität des Spieles beeinflussen.

Tag 1 :

Einigung auf Programmiersprache und vorgehen

Erstentwurf des Hauptcharakters, der Welt und der „Gegner“

Fertigstellung Pflichtenheft zur Kundenabstimmung

Einführung der Geschwindigkeit des Spiels

Beginn der Erstellung der Grafiken

Tag 2:

Beginn der zweiten Iterationsstufe, wenn alle Ziele aus der ersten erreicht sind.

Bei Erreichen der Ziele der zweiten Stufe, wird hier schon mit der dritten Phase begonnen.