

Hues in the Air

Jiri K., Jennifer F., Nils L., Eliot P.

Gliederung

- Konzept vom Spiel
- Demo
- Implementation von den Spielprinzipien
- Qualitätssicherung
- Zwischenbericht der Arbeitsaufteilung
- Tools & Technologien

Konzept vom Spiel

1

Spieler

1-4

2

Farben

Eine pro Spieler

3

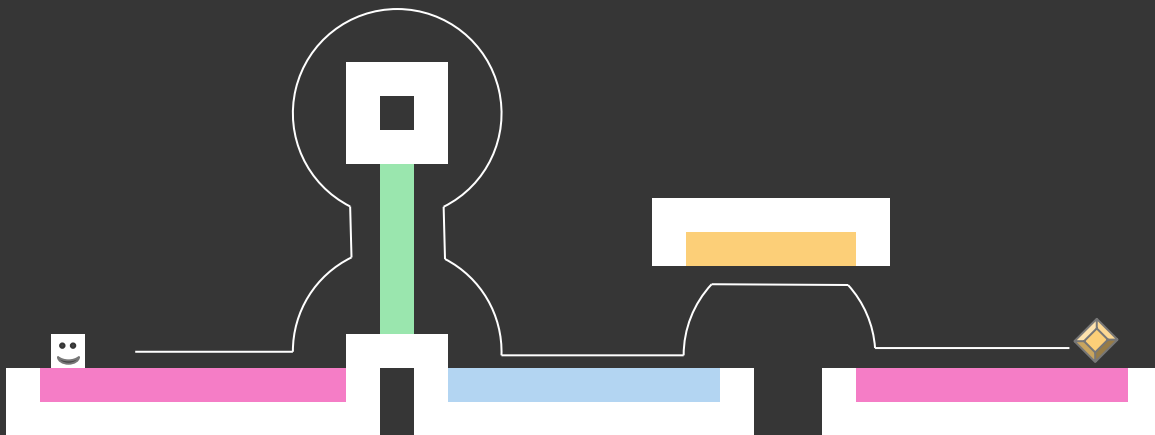
Figur

Von allen kontrolliert

4

Genre

Kooperativer
Platformer



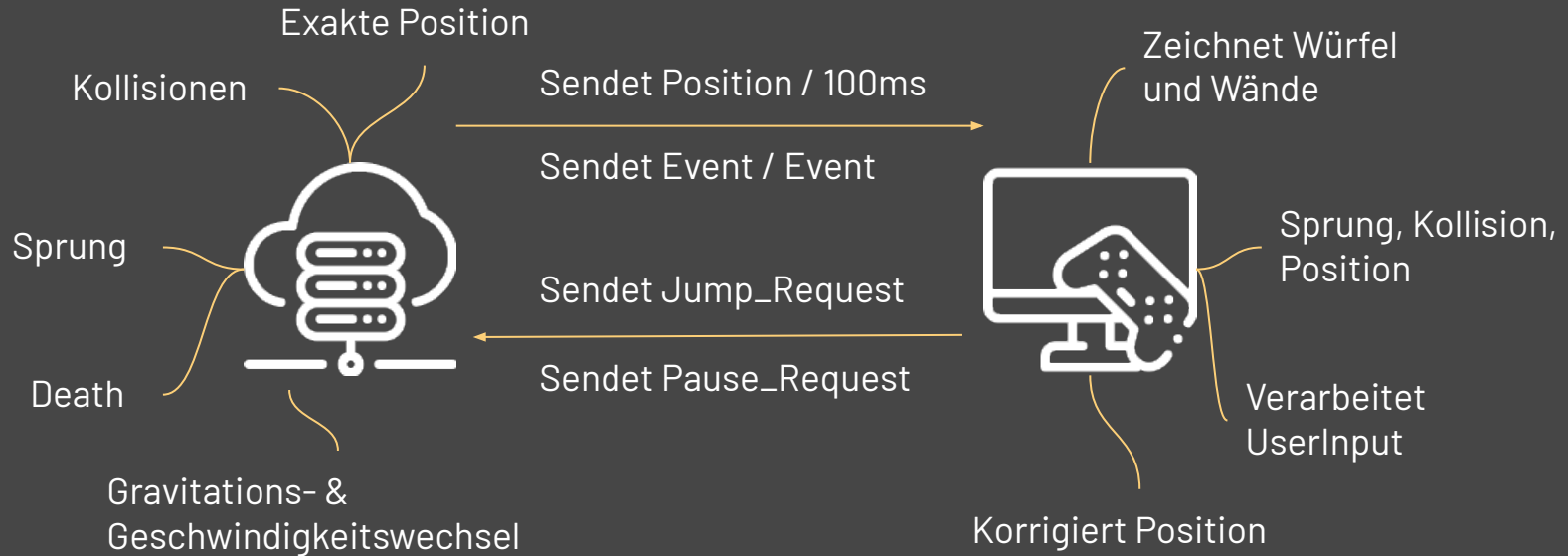


Demo!

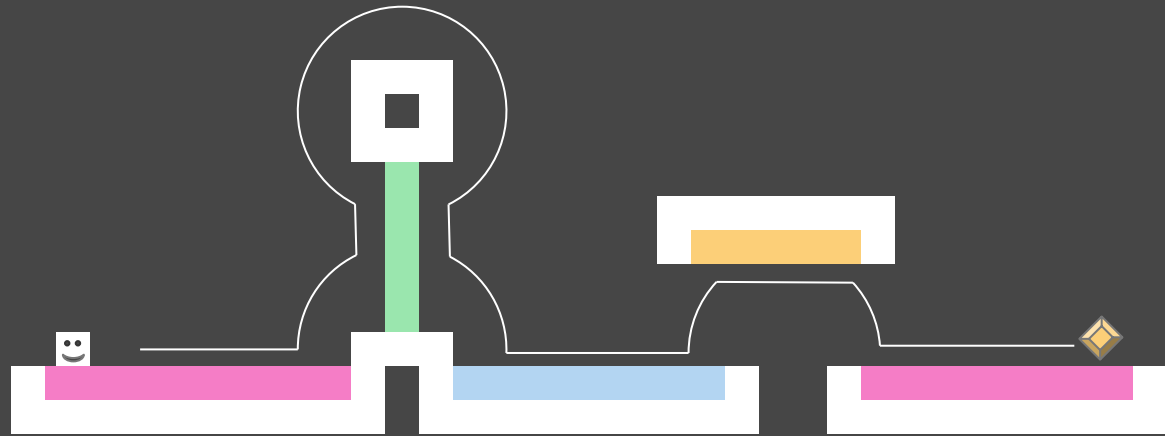
Wollen wir ein bisschen spielen?



Implementation der Spielprinzipien



Implementation der Spielprinzipien



Qualitätssicherung

Checkstyle



Jacoco



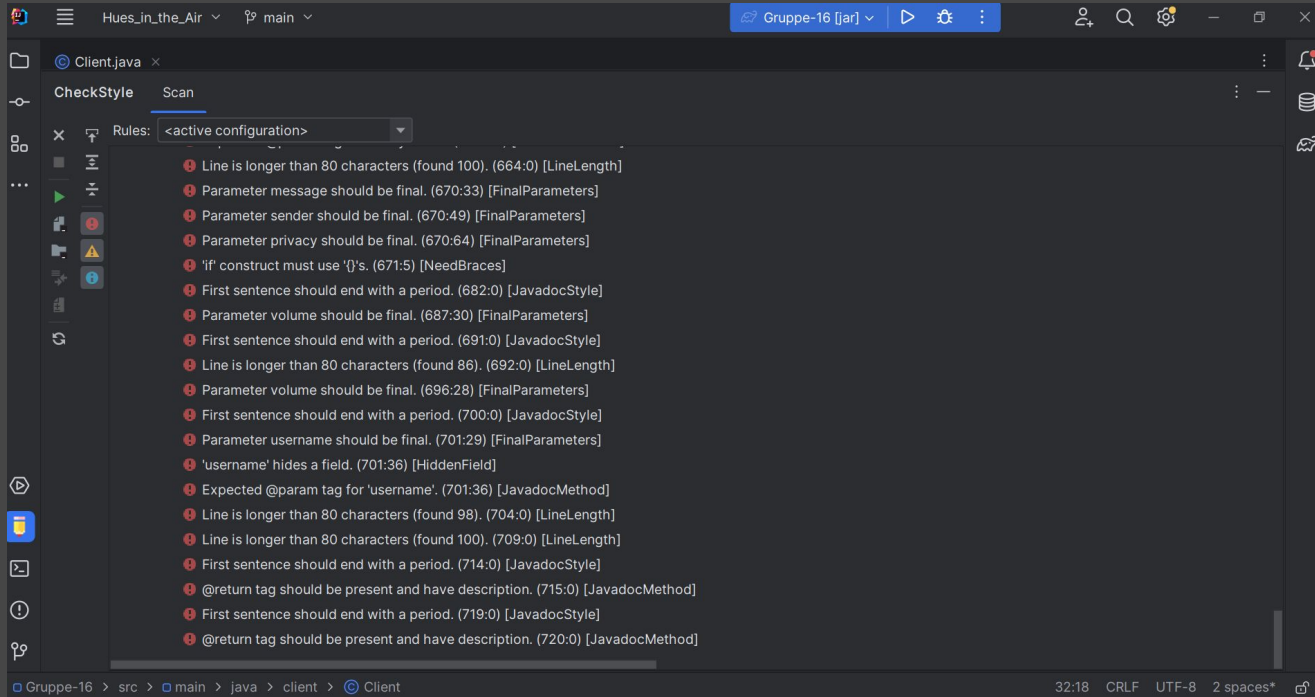
Logger



JUnit test



Checkstyle



Qualitätssicherung

Checkstyle



Jacoco



Logger



JUnit test



Zwischenbericht Projektplan



Timeline

GUI früher fertig als erwartet

Ab jetzt: debugging und performance enhancement, Unit tests und Dokumentation



Verantwortlichkeiten

Eliot - Menu GUI

Nils & Jiri - Game rules and mechanics

Jennifer - Level Design, Logger und JUnit tests



Probleme

Später Anfang mit Implementation von Spielmechaniken

Technologien und Hilfsmittel



Scene Builder

Aufbau der GUI



Discord

Kommunikation und
Koordination während
dem Programmieren



Procreate

Visualisierung von Ideen
und Design von Logo



Danke fürs Zuhören

CREDITS: This presentation template was created by
Slidesgo, including icons by **Flaticon**, and infographics &
images by **Freepik**

