

# 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

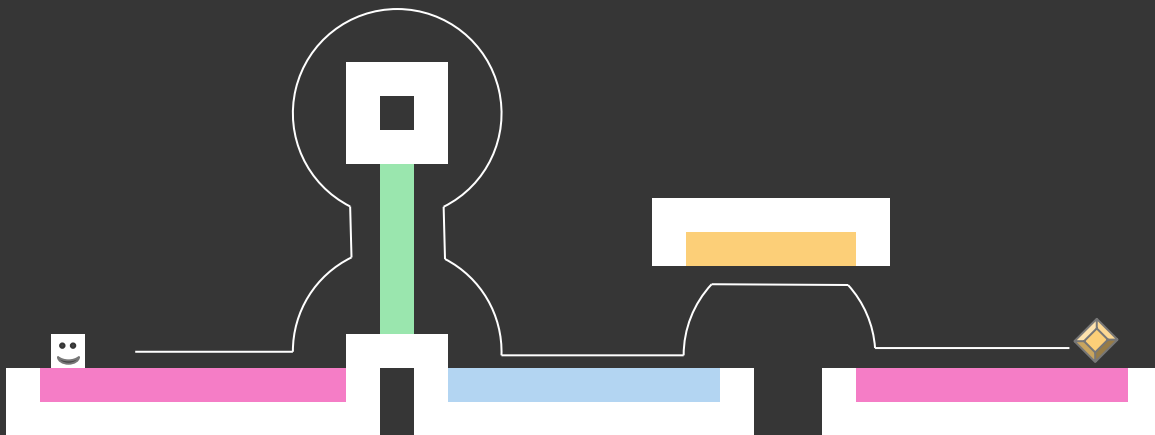
**Figur**

Von allen kontrolliert

4

**Genre**

Kooperativer  
Platformer



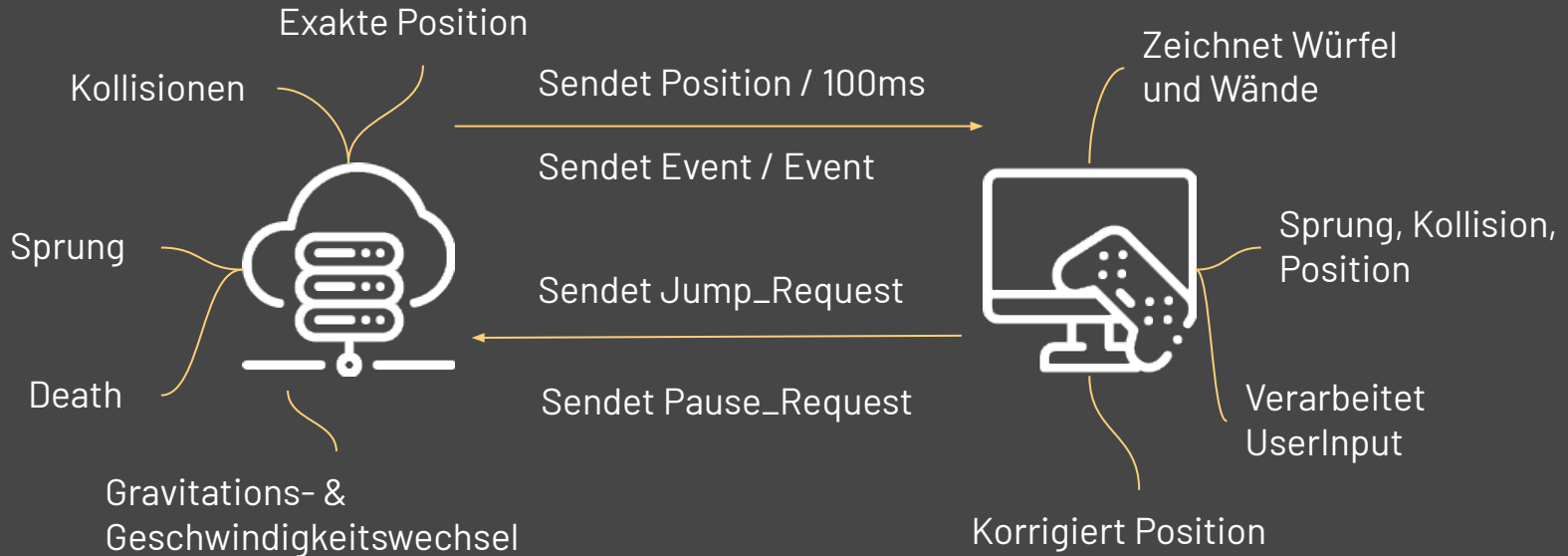


# Demo!

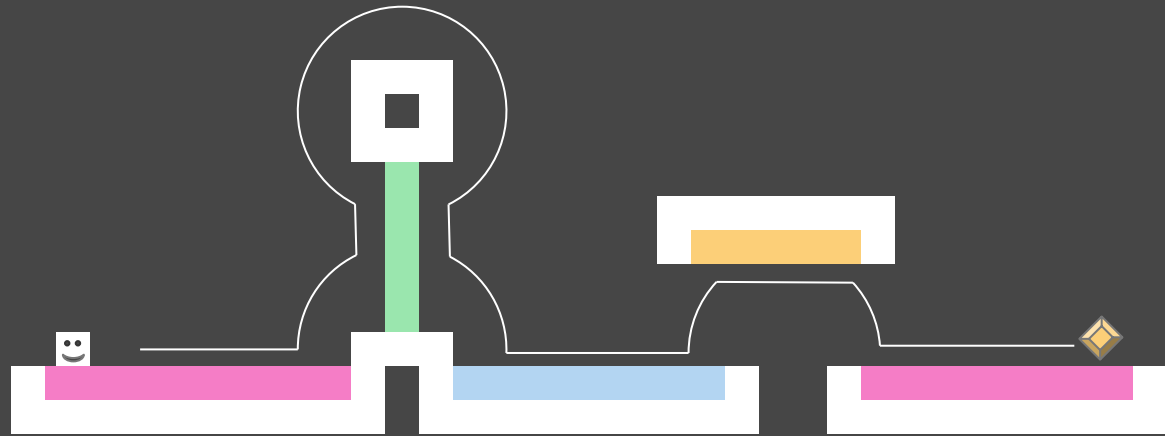
Wollen wir ein bisschen spielen?



# Implementation der Spielprinzipien



# Implementation der Spielprinzipien



# Qualitätssicherung

**Checkstyle**



**Jacoco**



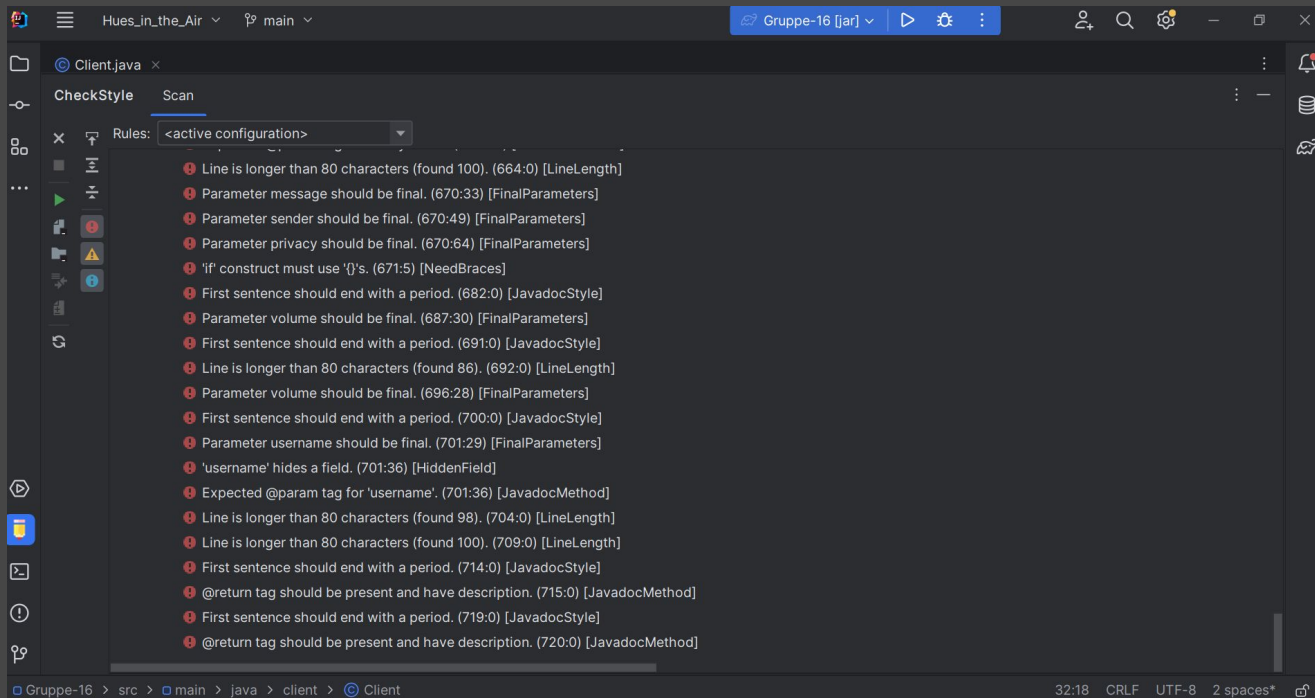
**Logger**



**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**

