|  |  |
| --- | --- |
| Informieren | Beispiel: Prinzip von Gangster Squad Origins ein Handy Game |
| Planen | 6 Wochen Zeit um das Projekt umzusetzen  Processing  GitHub hochladen  Magier/Shooter in der Mitte  Gegner:  Boden: / (rechts/Links)  Assassinen(Schnell/Wenig leben) 2PKT  Tanks(Mehrleben/langsam) 3PKT  Krieger(Ausgeglichen) 1 PKT  Oben (Mitte)  Flieger(Langsam) 5PKT  UFO (Schnell) 10PKT  Flieger Spawnen nach gewissen Punkten  Der Charakter kann den Angriff aufladen (5ms = 5% mehr Schaden) |
| Entscheiden |  |
| Realisieren |  |
| Kontrollieren |  |
| Auswerten |  |