

## Teamproject Proposal für Team Jara, Thorben

Wir planen, eine Spiel zu programmieren bei dem es das Ziel ist, ein Labyrinth zu durchlaufen.

„must-support“ Funktionen (ich verspreche, die folgenden zu haben):

- \* Zufällige Generierung eines Labyrinths
- \* Sicherstellung, dass das Labyrinth lösbar ist
- \* Spieler mit dem man das Labyrinth durchlaufen kann
- \* GUI mit Java Swing Framework
- \* Labyrinth-Solver

„could-support“-Funktionen (ich könnte die folgenden machen, wenn ich Zeit habe):

- \* mehrere Schwierigkeitsstufen (vlt. begrenzte Sichtbarkeit des Labyrinths oder ein Timer)
- \* GUI Knöpfe zum Herstellen eines neuen Labyrinths, Lösen des Labyrinths oder Ändern der Schwierigkeit
- \* Hindernisse wie Türen für die man Schlüssel aufsammeln muss
- \* Gegner (vlt. so ähnlich, wie bei Pacman)

„will-not-support“ Funktionen (ich werde die folgenden nicht machen, egal was):

- \* Schöne Grafiken und aufwendige Animationen