

PaperboyClone

Eine Projektarbeit
im Fach „Pattern and Frameworks“
an der FH Brandenburg
von Martin Freudenberg und Timo Kramer
am 15.07.2015

Anforderungen

- Entwurfsmuster
- grafische Benutzeroberfläche
- Konfiguration aus Datei (JSON)
- persistente Speicherung von Daten (JSON)
- parallel agierende Threads

Entwurfsmuster

- Factory → MenuFactory, Levelgenerator
- Singletons →
 - HighScoreHandler
 - AudioPlayer
 - DifficultySettings
 - GameSettingsHandler
 - PlayerStatus
 - PlayerStatusListener

Entwurfsmuster

- Prototype → BasicGameEntity
- Command → IMenuItemAction
(MenuItem.setOnSelectAction())
- Strategy → ITask (Task System, GameWorld)

grafische Benutzeroberfläche

- Menüs (abstract class BasicScreen)
 - MainScreen
 - OptionScreen
 - LoadingScreen
 - GameScreen

Konfiguration aus Datei

GameSettingsHandler

speichert PaperboyCloneHighScore.json im User-Verzeichnis des Betriebssystems

- LoadSettings()
 - GdxRuntimeException
 - SerializationException
- saveSettings()

persistente Speicherung

HighScoreHandler

- readFile()
- writeFile()
- WriteScore()
- GetHighScoreList()

HighScore

- compareTo()

Parallele Threads

AudioPlayer implements Runnable

- run()

BackgroundMusic extends Thread