

Pflichtenheft - PaperboyClone

Projekt PaperboyClone im Fach "Pattern and Frameworks" an der FH Brandenburg der Studenten Martin Freudenberg und Timo Kramer

<https://github.com/TimoKramer/PatFra>

Beschreibung des Produkts

Funktionalität

- Zeitungsjungen auf Fahrrad steuern
- Hindernissen ausweichen
- Zeitung in Briefkästen werfen
- Punktevergabe bei Treffen eines richtigen Briefkasten mit Zeitung
- bei Zeitungswurf wird eine Zeitung entfernt
- neue Zeitungen können aufgesammelt werden
- am Ende der Runde werden die Punkte in eine Highscoretabelle eingetragen
- Einstellungsmöglichkeiten für Lautstärke, Auflösung, Schwierigkeitsgrad
- Navigation durch Menus

Gestaltung

- Im Stil 80er Jahre Computerspiele
- 2D Grafiken
- Sprite Sheet Animationen

Bedienung

- per Tastatur
- Bewegungstasten für links, rechts, beschleunigen
- Tasten um Zeitung nach links oder rechts zu werfen

Elemente

- Gezielte Anwendung von Entwurfsmustern
- Graphische Benutzeroberfläche
- Konfigurationen aus XML-Datei [XML-Datei Lesen und Schreiben]
- Datenbankbindung zur Speicherung von Daten [JDBC]
- Parallel agierende Objekte [Threads]

Programmiersprache

Das Spiel wird in Java mit dem Framework libgdx programmiert.

Arbeitspakete

Nr.1 - 05. Mai 2015

- Level erzeugen -> Martin
- Level aktualisieren -> Martin
- Level anzeigen -> Martin
- Laden von Assets -> Martin
- Startmenü -> Martin

Nr.2 - 19. Mai 2015

- Zeitung nach rechts werfen -> Martin
- Zeitung nach links werfen -> Martin
- Geschwindigkeit erhöhen -> Timo
- Nach rechts lenken -> Timo
- Geschwindigkeit verringern -> Timo
- Nach links lenken -> Timo

Nr.3 - 2. Juni 2015

- Animation der Charakter-Figur ('soll'-Anforderung)
- Treffer in Nicht-Abonnenten-Briefkasten
- Zeitungen auffüllen
- Zeitungen leer
- Ziel erreicht
- Treffer in Abonnenten-Briefkasten
- Gegen Hindernis fahren

Nr.4 - 16. Juni 2015

- Schwierigkeitsgrad auswählen
- Netzwerk-Menü
- Speichern der Optionen
- Options-Menü
- Highscore-Liste

Nr.5 - 30. Juni 2015

- Options-Menü – Controller-Steuerung ('kann'-Anforderung)
- Options-Menü – Tastenbelegung ('soll'-Anforderung)
- Options-Menü – Lautstärke
- Options-Menü – Auflösung
- Backgroundmusic ('soll'-Anforderung)
- Netzwerkspiel läuft ('kann'-Anforderung)
- Netzwerkspiel startet ('kann'-Anforderung)
- Netzwerkspiel auswählen und aktivieren ('kann'-Anforderung)
- Treffer-Sound ('soll'-Anforderung)

- Sturz-Sound ('soll'-Anforderung)
- Wurf-Sound ('soll'-Anforderung)
- Atmo-Sounds ('soll'-Anforderung)