**Projektarbeit**

**Entwicklung eines Computerspieles**

Tino Widmer

Harry Lehnherr, Dominik Sauta, Michael Gasser

Klasse A3f

Inhalt

[Vorwort 3](#_Toc103881694)

[Warum habe ich dieses Thema gewählt? 3](#_Toc103881695)

[Planung 4](#_Toc103881696)

[Was für eine Applikation will ich entwickeln? 4](#_Toc103881697)

[Welches Programm und welche Programmiersprache benutze ich? 4](#_Toc103881698)

[Wie gehe ich vor? 4](#_Toc103881699)

[Welche Texturen benutze ich? 4](#_Toc103881700)

[Entwicklung 5](#_Toc103881701)

[Erste Schritte 5](#_Toc103881702)

[Erstellung des Spielers 5](#_Toc103881703)

[Gestaltung des Skorpions 5](#_Toc103881704)

[Gestaltung der Spielewelten 5](#_Toc103881705)

[Gestaltung des Startmenus 5](#_Toc103881706)

[Weitere Figuren 5](#_Toc103881707)

[Schlusswort 6](#_Toc103881708)

# Vorwort

## Warum habe ich dieses Thema gewählt?

Ich wollte ein Projekt machen das mich auf die Lehre als Informatiker (Applikationsentwicklung) vorbereitet, mich mit dem Programmieren bekannt macht und mir trotzdem Spass macht. Da ich schon eine weile lange mal eine Appilikation programmieren wollte habe ich dies getan.

# Planung

## Was für eine Applikation will ich entwickeln?

Ich war mir ziemlich schnell sicher das ich ein Spiel entwickeln will, da ich mir dies als am spannendsten vorgestellt habe. Dannach war die Frage was für ein Spiel? Ich musste entscheiden zwischen 2D oder 3D und Shooter- oder Rätselspiel. Schlussendlich habe ich mich für einen Topdown-Shooter entschieden. Topdown nent man Spiele die 2D sind und die man von oben sieht.

## Welches Programm und welche Programmiersprache benutze ich?

Zur Auswahl standen mehrere Programme wie Unity oder Unreal Engine. Durch die Empfehlung eines guten Kollegen wählte ich Unity. Diese Game-Engine (Programm um Spiele zu erstellen) brachte den Vorteil da sie viele Funktionen für 2D Spiele hat und das mein Kumpel schon ein gewisses Vorwissen in Unity und dessen Programmiersprache C# (C-Sharp) hat. Dadurch war er immer meine erste anlaufstelle wenn ich nicht mehr weiter kam.

## Wie gehe ich vor?

Anfangen wollte ich mit einem simpeln Spieler der herum schiessen kann. Dannach wollte ich noch einen oder mehrer Gegner erstellen.

## Welche Texturen benutze ich?

Es ist sehr schwierig online grafische Darstellungen zu finden die einem gefallen, gratis sind und untereinander auch noch zusammenpassen. Deshalb habe ich beschlossen alle Grafiken selber zu gestalten.

# Entwicklung

## Erste Schritte

Am Anfang habe ich einen Spieler gezeichnet und diesem anschliessend die Funkti

## Erstellung des Spielers

## Gestaltung des Skorpions

## Gestaltung der Spielewelten

## Gestaltung des Startmenus

## Weitere Figuren

# Schlusswort