Scholz, Tobias 18.01.2018

**Softwareprojekt Informatik 2018**

Arbeitstitel: Pacman 2.0

Ideen:

Es soll ein Nachfolger zu dem Spiel „Pacman“ werden mit neuen Features. Es soll z.B. Power-Ups und ein abgepeichertes Scoreboard geben. Nachdem Spielstart wird dem Benutzer zunächst ein Menü präsentiert, in dem er den Schwierigkeitsgrad für das Spiel einstellen kann. Anschließend wird levelbasiert gespielt, davon wird mind. ein Level umgesetzt.

Angaben zur Umsetzung:

Das Spiel soll mit der Programmiersprache Java geschrieben werden und für die GUI die JavaFX Komponenten verwenden. Vorraussichtlich werde ich die IDE Eclipse für die Programmierung benutzen. Für die Gegner soll eine möglichst komplexe KI programmiert werden. Klassen werden mindestens sein: Spieler, Gegner, Münze, Entity, PowerUp, …

Angaben zur externen Datenspeicherung:

Eine Liste von Namen und deren erreichte Punktzahl für das Scoreboard soll in einer externen Datei (Files) auf dem Computer gespeichert werden.

Voraussichtliches „neues Sachthema“:

Verwendung des GUI-Elements „Canvas“ und das Zeichnen von Grafiken mit der Klasse „GraphicsContext“.

Zielsystem:

Das Spiel soll auf Windows-PCs ab der Version Windows 7 laufen.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
 Unterschrift Schüler Unterschrift Lehrkraft