

Projektname



Projektgruppe: Max Mustermann & Erika Musterfrau **Klasse:** TODO **Jahr:** TODO

Kurzbeschreibung: 3-4 Sätze über das Projekt

Collage mit mindestens zwei Screenshots des Spiels

1 Projektzeitplan

Datum	Aufgabe	Bearbeiter	Status (%)
xx.05.20XX	Projektplanung	Mustermann	100%
	Assests generieren	Musterfrau	80%
xx.05.20XX			
xx.06.20XX	Minimum Viable Product	Musterfrau	50%
xx.06.20XX	Erweiterung 1	Musterfrau	0%
xx.06.20XX	Erweiterung 1	Musterfrau	100%

...

2 Lastenheft (Kurzbeschreibung, Funktionsumfang, Skizzen)

2.1. Kurzbeschreibung

Spielprinzip mit einigen Sätzen erklären

2.2. Skizzen

Spielprinzip genau erklären

2.3. Funktionsumfang

Alle Funktionen genau erklären. Must-Haves und Nice-To-Haves beschreiben (Punkteliste). Must-Haves müssen umgesetzt werden.

Beispiele:

- Taste D Bewegt die Spielerfigur um 5 Pixel nach rechts
- Taste S Speichert aktuellen Zustand des Spiels (Save)
- Mausklick Zerstört Sprite unter dem Cursor

3 Projektaufbau

3.1 Interner Programmaufbau (Programmlogik)

Beschreibung wie wird das Programm aufgebaut und arbeiten, welche Funktionen werden verwendet, wie wird die Logik umgesetzt, welche Fehler können auftreten und wie werden sie behandelt.

Beispiele:

- Die Spiellogik wird in der Funktion `game_loop()` umgesetzt. Diese wird in einer Endlosschleife aufgerufen, bis das Spiel beendet wird.
- Sprites werden mithilfe der Funktion `draw()` gezeichnet.
- Tastatur- und Mauseingaben werden mithilfe des `pygame`-Event-Handlers bearbeitet.
- In einer Datei `settings.py` werden veränderbare Einstellungen für das Spiel gespeichert.

3.2 Ergebnisse, Interpretation (Tests)

Wie läuft das Programm? Welche Schwachstellen hat es? (z.B. Programmablauf nicht flüssig)

4 Anleitung

4.1 Installationsanleitung

Was muss alles installiert werden

4.2 Bedienungsanleitung

Muss so genau sein, dass auch ein neuer, unbedarfter Benutzer damit zurechtkommt.

5 Bekannte Bugs, Probleme

Welche Bugs liegen noch vor? Warum konnten sie nicht behoben werden?

6 Erweiterungsmöglichkeiten

Wenn ihr noch Zeit hättet, was würdet ihr verbessern oder erweitern?

7 Info

- Der Zeitplan ist wöchentlich auszufüllen!
- Die Titelseite ist am Projektende auszudrucken („Hall of Fame“ „Hall of Shame“) Sie muss auf einer Seite Platz finden.
- Endabgabe: dieses Dokument ausgedruckt, Projektverzeichnis per Teams abgeben
- Projektbenotung: Neben dem Endprodukt werden vor allem der Projektfortgang, die Arbeitsweise und die Termintreue benotet (keine Projekte, die in der letzten Nacht fertiggestellt werden!) Der Code soll möglichst übersichtlich gehalten werden (Einsatz von Funktionen und Klassen).

Viel Spaß und happy coding!