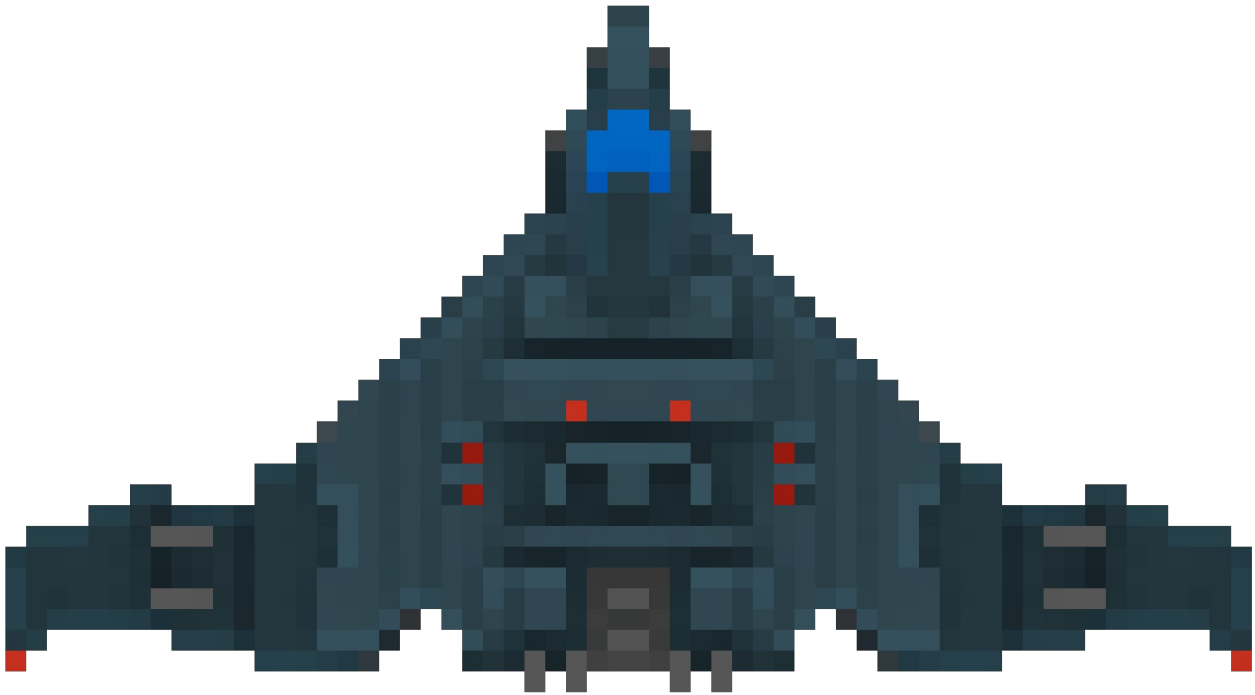


# Pflichtenheft

DNASIC



## Inhalt

1. Projektbeschreibung
2. Musskriterien
3. Wishkriterien
4. Meilensteine
5. Arbeitseinteilung

### 1. Projektbeschreibung

- Ein simples Shoot-'em-up-Computerspiel in einem Weltraum-Setting
- Programmiert in Java mit Hilfe des Frameworks libGDX
- Zunächst für einen einzelnen Spieler konzipiert

### 2. Musskriterien

- Raumschiff ist vom Spieler steuerbar
- Gegner werden von einer simplen KI gesteuert
- Aufbau des Spiels in Levels, die nach Belieben wiederholt werden können
- Upgrade-System für das Raumschiff
- Speichern des Spielstands
- Hintergrundmusik und Soundeffekte

### **3. Wunschkriterien**

- Synchronisieren des Spielstands über mehrere Geräte per Datenbank
- Mehrspieler-Modus
- Komplexere KI für die Gegner
- Endlos-Mode als Alternative zu den Levels
- Einstellungsmöglichkeiten wie Schwierigkeit, etc.

### **4. Meilensteine**

1. Letzte Details des Spielkonzepts erarbeitet
2. Spiellogik abgeschlossen
3. Fertigstellung des ersten Levels + erster Release
4. Hinzufügen von weiteren Levels
5. Hinzufügen von Wunschkriterien
6. Testen (evtl. durch externe Leute) und Optimieren
7. Veröffentlichen des Release 1.0

### **5. Arbeitseinteilung**

- Backend: Jan, Jonas, Johannes
- Frontend: Johannes, Jan, Jonas
- Texturen und Animationen: Jonas
- Graphische Benutzeroberfläche: Johannes
- Musik und Soundeffekte: Jan