Schiebepuzzel

Teamprojekt Woche 4 JavaScript Weiterbildung cimdata.

Namen aller Beteiligten

- Pedro Chincoa
- Yung-Hsin Zöllner

Kurzbeschreibung

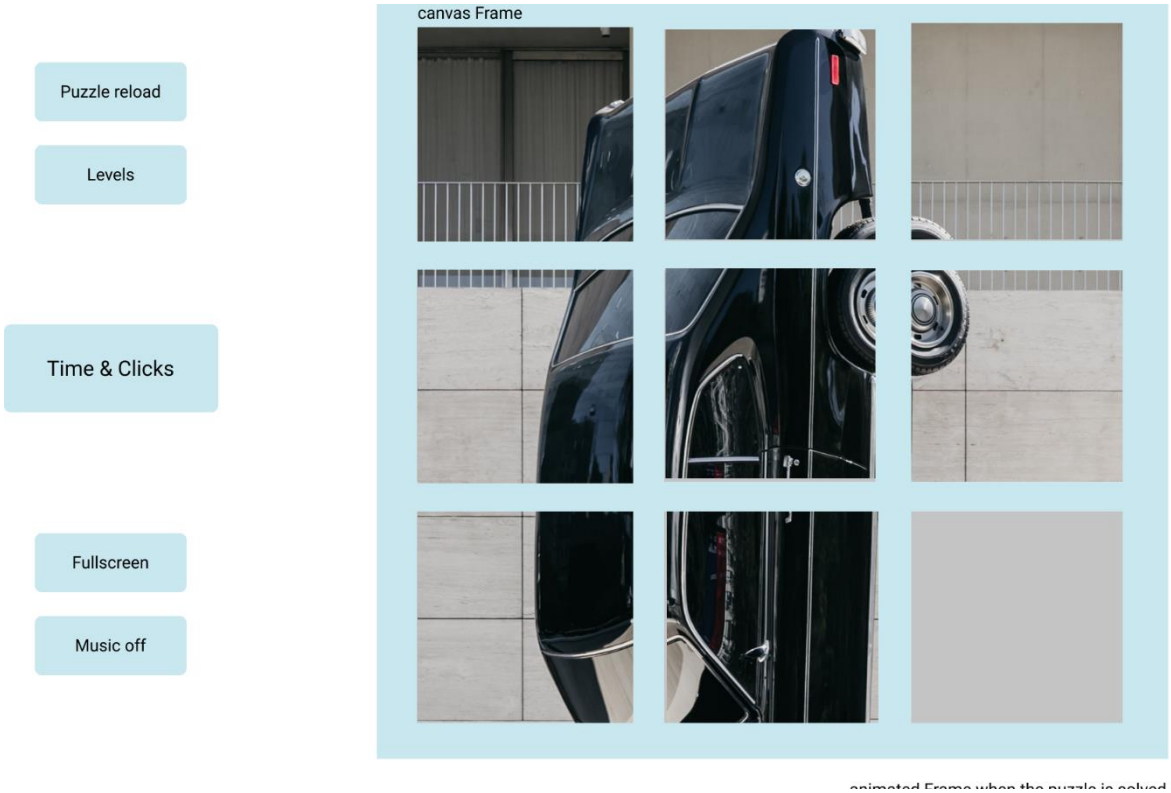
Erstellen eines Picture Puzzle Game (Schiebepuzzel).

Es ist ein Spiel, bei dem der Spieler aus 8 fragmentierten Teilen eines Fotos durch schieben das Bild in die richtige Ordnung bringt.

Anforderungen und Fähigkeiten der Software

- HTML
- CSS
- JavaScript
- P5.js Library

Ergonomisches Konzept (GUI)



Terminliche Einschätzung der Arbeitsschritte

#	Arbeitspaket	Definition of Done	Zeit-schätzung
1	HTML Struktur erstellen	- HTML5 Seite mit - 3x3 DIVs für Puzzel - (leere) style.css eingebunden - (leere) main.js eingebunden - Laden-Button - DIV für Zähler der Züge	1h
2	Bilder vorbereiten	- 5 Bilder sind vorbereitet - Jedes Bild wird in 9 gleichgroße Quadrate zerteilt - Ablage in Unterordner /images - Auflösung hoch genug für FullHD Darstellung (1920 x 1080)	2h
3	Lade Puzzelbild in Canvas	- Nutzer klickt "Reload image" und - 8 Puzzelteile werden in Canvas geladen - Puzzelteile werden geordnet dargestellt - eine freie Stelle ist zufällig angeordnet - Canvas skaliert mit Seitengröße (responsiveness) - #6 wird ausgeführt	8h
4	Puzzellogik implementieren, Event Listener hinzufügen	- Puzzelteile können angeklickt werden - Wenn neben Puzzelteil die freie Stelle ist, springt das Puzzelteil dorthin - keine Animation, einfacher Positionswechsel	5h
5	Sound vorbereiten	Sound gefunden für - Bild laden abgeschlossen - Mischen - Puzzelteil verschieben - Gewonnen	1h
6	Mischen implementieren	- Button "Mischen" wird aktiviert nachdem ein Bild geladen wurde - Wenn Button "Mischen" gedrückt wird - ertönt "Mischen"-Sound - werden 8 Puzzelteile und freie Stelle gemischt (ohne Animation)	4h
7	Gewinnanimation (Konfetti) implementieren	von oben herab fällt buntes Konfetti	3h
8	Spielende implementieren (alle Puzzelteile richtig angeordnet)	- Spielende nach jedem Nutzerklick auf ein Puzzelteil prüfen - wenn alle Puzzelteile richtig angeordnet wurden, Spielende erreicht, dann - Button "Music off" deaktivieren - Musik stoppen - Gewinn-Sound abspielen - trigger Gewinn-Animation (Konfetti) #7	10h
9	Implementiere "Time and Clicks" Button	- Im click event listener der Puzzelteile wird jeder Zug gezählt	5h

		- Button "Time and Clicks" kann gedrückt werden
		- HTML wurde ein DIV Element hinzugefügt
		- CSS formatiert dieses DIV Element über dem Canvas und versteckt es
		- Nach Drücken von "Time and Clicks" wird das DIV Element über dem Canvas sichtbar
		- Im DIV Element werden Spielestatistiken angezeigt:
		  - Zeit
		  - Anzahl Züge	

	Zeitmessung implementieren	- Sobald "Puzzle reload" gedrückt wurde und Mischen abgeschlossen ist (also das Spiel beginnt), startet ein Timer oder die Startzeit wird gespeichert - Sobald das Spiel beendet wurde, stoppt der Timer oder die Endzeit wird genommen und die Differenz mit Startzeit berechnet - Es wurde in JavaScript eine Variable hinzugefügt, die die gemessene Zeit speichert - Nach Spielende wird die gespeicherte Zeit mit #9 angezeigt	1h
	(optional) Angeklickte Puzzelteile sliden mit Animation	angeklickte Puzzelteile neben der freien Stelle bewegen sich in einer geschmeidigen Animation	5h