

Projektname: Android Spieleapp: Building Destruction

Ausgangssituation

- 2 Projektmitglieder: Spalt Alexander, Hossaini Ali
- Es ist kein Wissen über die Spieleprogrammierung und über Unity vorhanden.
- Eine Plattform ist verfügbar, um das Programmieren von Spielen mit der Programmiersprache C# und Unity zu lernen.
- Grundlegendes Wissen über C# ist vorhanden, aber über Unity nicht.
- unwissend, wie man eine Anmeldung auf der App miteinbinden kann
- keine Kenntnis, wie man Grafiken, die als Gameelemente verwendet werden, macht

Projektziele

- Spieleapp programmieren
- lernen, mit Unity umzugehen
- lernen, C# Programme in Verbindung mit Unity zu schreiben
- Datenbank für Scores erstellen
- Highscores werden öffentlich angezeigt,
- Die Spieleapp sollte auf dem Betriebssystem Android funktionieren.
- Das Spiel sollte mehrere Levels beinhalten.
- Man kann sich auf der App anmelden.
- Erstellung von Grafiken für die Gameelemente

Projekt Description

Eine Spieleapp soll auf dem Betriebssystem Android entwickelt werden. Sie beinhaltet Bauwerke, die durch Geschosse zerstört werden sollen. Die Bauwerke sind mit vielen Bausteinen aufgebaut und je mehr Bausteine herunterfallen, desto mehr Punkte erhält man. Wenn von dem Bauwerk nichts mehr steht und Geschosse übrigbleiben, erhält man zusätzliche Punkte. Es gibt verschiedene Materialien von den Bausteinen, die andere physikalische Eigenschaften haben. Das Spiel enthält auch verschiedene Level, die leichter oder schwieriger zu bewältigen sind. Es wird mit dem ersten Level begonnen. Das nächste Level kann man freischalten, indem man eine Mindestpunktzahl erreicht. Man kann sich auf der App anmelden und auf einer Datenbank wird der Highscore gespeichert. Es ist keine Pflicht, dass man sich auf der App anmeldet. Wenn jemand sich nicht anmeldet, wird der Highscore nicht veröffentlicht. Die höchsten Punktestände pro Level sind trotzdem für jeden eigenen Spieler sichtbar.

Termine

Termin	Phase	Ziel
06.02.2023	Projektstart	grundlegendes Wissen für Unity aneignen
15.03.2023	erste Ergebnisse	mithilfe der Lehrvideos eine grundlegende Basis für das Spiel schaffen
27.03.2023	erstes Spiellevel	das erste Level soll spielbar sein
15.04.2023	Datenbank	eine Datenbank hinzufügen, die den Highscore speichert
30.04.2023	Spiel ausbauen	weitere Level einfügen
15.05.2023	Abschluss	finale Testungen der App

Projektorganisation

- **Projektauftraggeber:** David Klewein
- **Projektleiter:** Alexander Spalt
- **Projektmitglieder:** Ali Hossaini