

Dungeon Game mit p5.js

2D-Game mit zufälligen Räumen, in denen sich Hindernisse, Gegner und Items befinden können.

Ziel des Spiels ist es, so viele Punkte wie möglich zu sammeln (Punkte gibt es für erkundete Räume, getötete Gegner, etc.).

Placeholder-Grafiken bis Code fertig ist, dann eigene Grafik.

Random Map Generator:

- Constructor für Hindernisse, Gegner und Türen
 - Speichert Positionsvektor, Typ und Größe
- Constructor für Räume:
 - Speichert Hindernisse, Gegner und Türen in Arrays
 - Startraum: keine Gegner
- Räume werden in 2D-Array gespeichert, werden während des Spiels generiert

Player-Objekt:

- Speichert Positionsvektor und Größe
- Gesteuert mit WASD und Maus
 - Movement (WASD) und Blickrichtung (Maus) unabhängig voneinander
- Kann Items tragen, hat HP und Fähigkeiten
 - Items werden aufgesammelt (Bsp. Bogen -> schießt Pfeil mit LMB)
- Items werden in Hotbar getragen (9 Slots) und können mit Q abgelegt werden