

# Analyse- und Designmodell

Gruppe 1

# Ultimate Bomberman™

© 2013, Team 1, All Rights reserved.

# Team

- Markus Hofbauer
- Kevin Meyer
- Benedikt Schmidt
- Tommy Shau
- Florian Wirnshofer

# Anforderungen

- Gerastertes Spielfeld
- Ausgabe
- Spielerbewegung
- Zerstörbare und unzerstörbare Blöcke
- Bombenplatzierung
- Explosion von Bomben
- Power-ups
- Auswahl aus zwei Level
- Intelligente Gegner

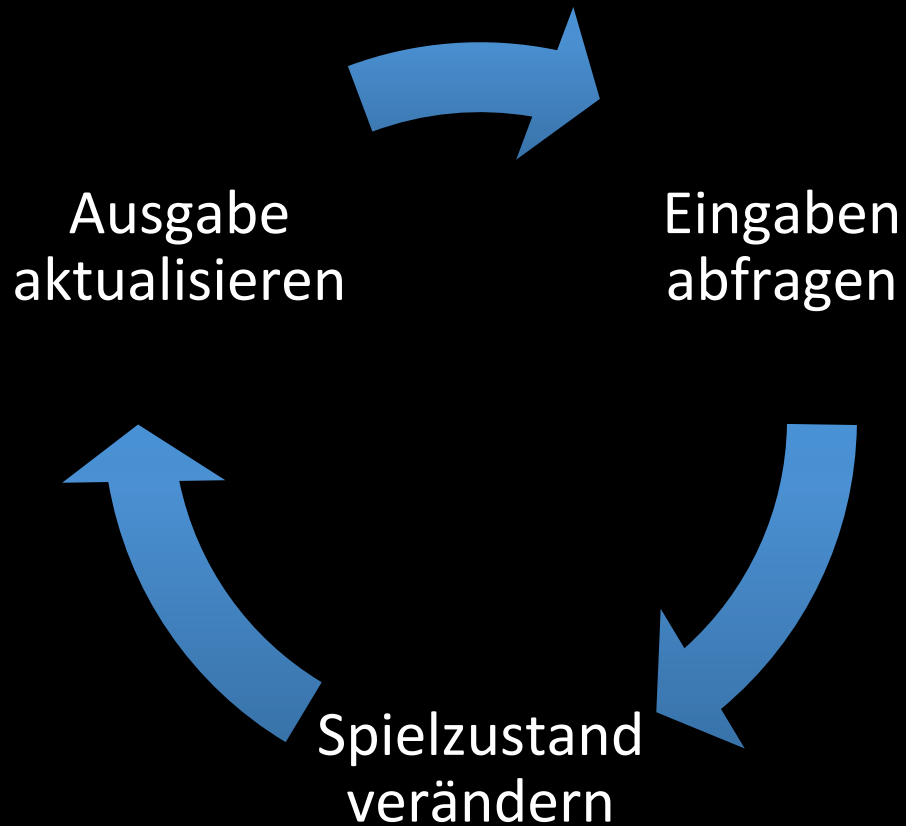
# Optionale Anforderungen

- Soundausgabe
- Multiplayer

# Datenmodell

- Eingabezustand
- Spielzustand
  - Spielerzustand
  - Wände
  - Bomben ...
- Level
- Rasterzustand

# Ablaufmodell



# Eingaben abfragen

- Key Press Events abfangen
- Key Release Events abfangen
- Pro Spieler ein Eingabezustand



# Spielzustand verändern

- Spielerbewegungen
- Bombenplatzierungen
- Bombenexplosionen
- Blöcke entfernen
- Power-ups generieren bzw. aufnehmen

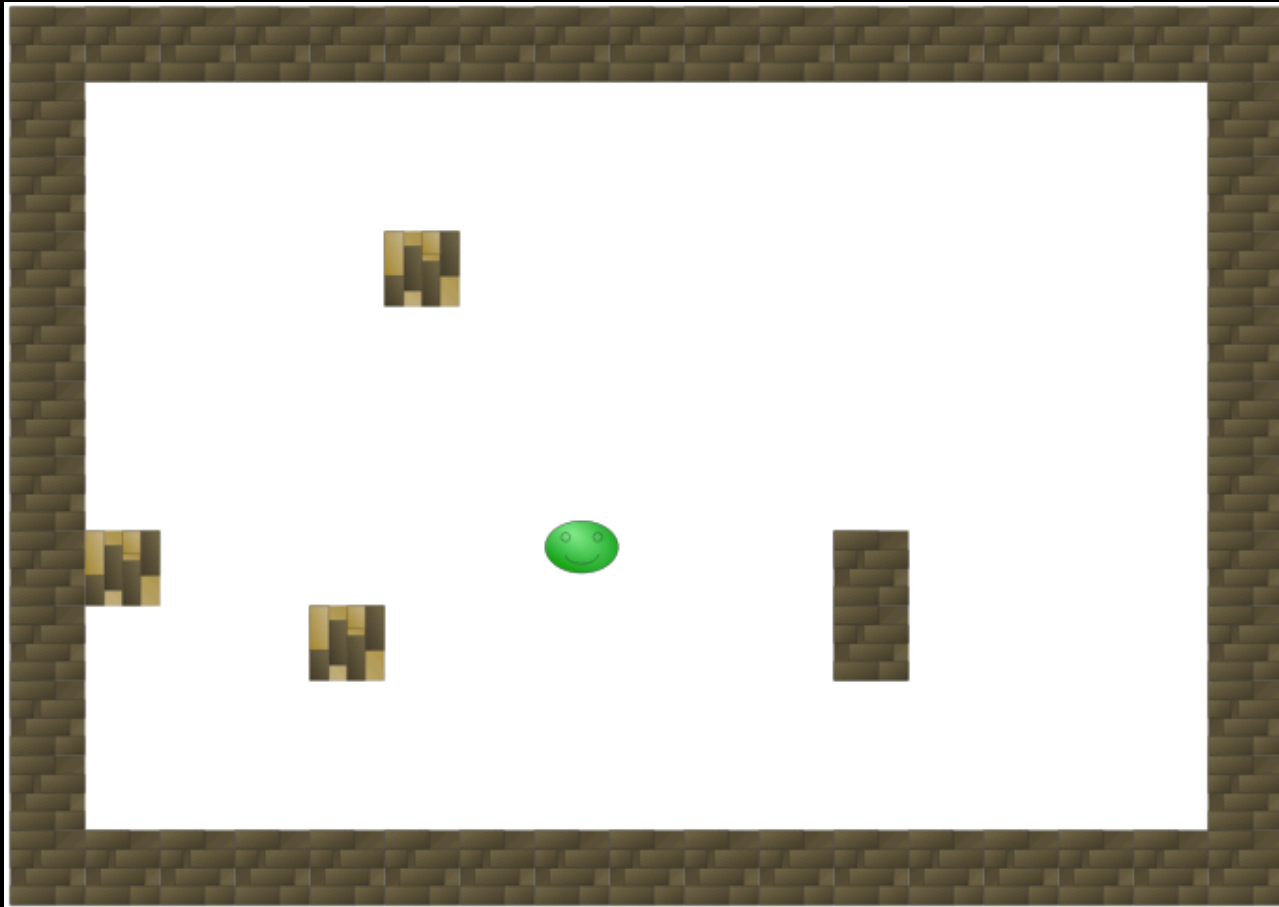
# Ausgabe aktualisieren

- Veränderte Objekte neu zeichnen
- Töne abspielen

# Arbeitsweise

- Qt 4.8 (Eingabe)
- QGraphicsView/QGraphicsScene (Ausgabe)  
(wahlweise mit OpenGL)
- Box2D (Physik)
- cmake (Buildsystem)
- CPPUnit (Unit Test)
- Mercurial auf Bitbucket (Versionsverwaltung)
- phpBB (Forensoftware)

# Aktueller Stand



# Aktueller Stand

- Spielerbewegung
- Bombenplatzierung
- Bomben entfernen
- Kollision mit Wänden
- Level erstellen
- Ausgabe