

Informatik-Projekt

Hypermux





Team

Jakob - Code  
Patrick – Grafik  
Jan – Grafik, Code

## Lore

Du bist ein Magier und versuchst die durch einen Fluch verzauberten Lebewesen zu beseitigen um die Balance im Ecosystem wieder herzustellen.



# Momentaniger Stand des Projektes

Fertig:

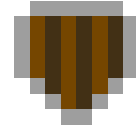
- Fight Engine

In Arbeit:

- Citybuilder
- Multiplayer
- Storymode
- Mehr Character
- (gute) Musik
- Eigene Engine



# Der Code



Aufgrund des Faktes das der code zum momentanigen Stand 500 Zeilen an Code überschreitet werden im folgenden ein paar wichtige Meschaniken gezeigt welche der Code verwedet

# Schaden Calculation

```
def selattack(att, P1, P2):  
    mult = checkmult(P1.PC, P2.PC)  
    if att == 1:  
        P1A = 10*P1.level  
        P2H = P2.PH  
        Defnse = P2.Defnse  
        P2.PH = calcdamage(mult, P1A, P2H, Defnse)  
    elif att == 2:  
        P1A = 6*P1.level  
        mult = mult*2  
        P2H = P2.PH  
        Defnse = P2.Defnse  
        P2.PH = calcdamage(mult, P1A, P2H, Defnse)  
    elif att == 3:  
        P1A = random.randint(1,20)*P1.level  
        mult = mult*random.randint(5, 20)*0.1  
        P2H = P2.PH  
        Defnse = P2.Defnse  
        P2.PH = calcdamage(mult, P1A, P2H, Defnse)  
    else:  
        P1.Defnse = calcDefnse(P1.PH, P1.Defnse)  
    return P1, P2
```

P1 und P2 sind die Klassen der Spieler. PH ist das Leben, PXA ist der Schadenwert. Wie später bei der Demo zu sehen sein wird, existieren 3 Attacken und eine Erhöhung der Abwehr.

# Klasse des Gegners

```
class Enemyclass():
    def __init__(self, CharacterClass, maxHP, idle_image1, idle_image2):
        if not checkOk(CharacterClass):
            exit()
        self.PC = CharacterClass
        self.xp = random.randint(1,20)
        self.level = 1
        self.idle_image1 = idle_image1
        self.idle_image2 = idle_image2
        self.PH = random.randint(50, maxHP)
        self.Defnse = 1
        self.X = 600
        self.Y = 400
```

Die Klasse des Gegners  
mit allen werten wie xp  
Leben und Defnse.

# Klasse des Boards

Das Board hat einen counter und eine liste der mögliche x coordinaten welche mit den Pfeiltasten durchwechseln.

```
class Attboard():  
    def __init__(self):  
        self.counter = 0  
        self.posses = [50, 100, 150, 200]
```



# Vielen Dank für die Aufmerksamkeit



Nun werden wir die Demo vorführen und falls solche existieren sollten fragen dannach beantworten.