

# 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:

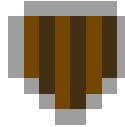
- Fight Engine



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 verwendet

# 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 dass 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.Defense = 1
        self.X = 600
        self.Y = 400
```

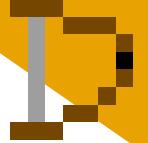
Die Klasse des Gegners mit allen werten wie xp Leben und Defnse.

# Klasse des Boards

Das Board hat einen counter und eine liste der mögliche x cordinaten 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.