

Logo
Projektpartner



Diplomarbeit

Prototyp: NeXt

Michael Leitner

Lukas Vogel

Imst, 25. Juni 2018

Betreut durch:

Claudio Landerer

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre an Eides statt, dass ich die vorliegende Diplomarbeit selbst verfasst und keine anderen als die angeführten Behelfe verwendet habe. Alle Stellen, die wörtlich oder inhaltlich den angegebenen Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Ich bin damit einverstanden, dass meine Arbeit öffentlich zugänglich gemacht wird.

Ort, Datum

Michael Leitner

Lukas Vogel

Abnahmeerklärung

Hiermit bestätigt der Auftraggeber, dass das übergebene Produkt dieser Diplomarbeit den dokumentierten Vorgaben entspricht. Des Weiteren verzichtet der Auftraggeber auf unentgeltliche Wartung und Weiterentwicklung des Produktes durch die Projektmitglieder bzw. die Schule.

Ort, Datum

Auftraggeber

Vorwort

Viele Informatiker spielen Computerspiele und so manch einer wünscht es sich auch eines selbst zu entwickeln. So ging es auch uns, glücklicherweise konnten wir diesen Wunsch durch diese Diplomarbeit verwirklichen. Wir entwickelten im Zuge dieses Projekts einen Prototyp für ein Spiel und lernten dabei einiges über die Spielentwicklung und welche Arbeiten gemacht werden müssen um ein Projekt dieser Größe zu bewerkstelligen.

Herzlich bedanken möchten wir uns bei unserem Betreuer Claudio Landerer und der Firma ClockStone, Innsbruck, die uns bei der Umsetzung unseres Projektes tatkräftig unterstützt haben.

Abstract (Deutsch)

Thema:	Prototyp: NeXt
Name der Verfasser:	Michael Leitner & Lukas Vogel
Jahrgang:	2016/17
Schuljahr:	2017/18
Kooperationspartner:	ClockStone Softwareentwicklung GmbH
Aufgabenstellung:	Das Ziel dieser Diplomarbeit war es einen Prototyp für das Computerspiel NeXt, welches Elemente aus dem Puzzle sowie dem Jump and Run Genre beinhaltet, zu entwickeln. Besonders hervorzuheben ist das Einbauen des Time-Rift-Prinzips.
Realisierung:	Das Spiel wurde mit der Unity-Engine, welche auf der Programmiersprache C# basiert und mit der, vom selben Hersteller mitgelieferten, Entwicklungsumgebung verwirklicht. Für die Dokumentation verwendeten wir LaTeX in Kombination mit TeXstudio. Es kamen auch viele Techniken des Projektmanagements zur Anwendung.
Ergebnisse:	Als Resultat dieser Diplomarbeit entstand ein spielbares Computerspiel, welches die oben genannten Ziele erfüllt. Das Spiel hat 4 Level welche das Spielprinzip gut zur Geltung bringen. Die Dokumentation wurde erfolgreich abgeschlossen und beschreibt das gesamte Projekt.

Tabelle 0.1.: Abstract Deutsch

Abstract (Englisch)

Topic:	Prototyp: NeXt
Authors:	Michael Leitner & Lukas Vogel
Year:	2016/17
Term:	2017/18
Cooperation Partners:	ClockStone Softwareentwicklung GmbH
Task:	The aim of this thesis was to create a prototype for the video game “NeXt”, which consist of elements of jigsaw games as well as the jump and run genre. Furthermore, the implementation of the “time-rift-principle” was of high importance to us.
Realization:	Das Spiel wurde mit der Unity-Engine, welche auf der Programmiersprache C# basiert und mit der, vom selben Hersteller mitgelieferten, Entwicklungsumgebung verwirklicht. Für die Dokumentation verwendeten wir LaTeX in Kombination mit TeXstudio. Es kamen auch viele Techniken des Projektmanagements zur Anwendung.
Conclusion/Result:	As a result of this thesis, a video game had been created, which matches all the operative goals we were aiming for. The game consists of 4 levels, showing off its principles to its advantage. Documentation has been completed successfully and it describes the project, the tasks given and additionally the realization.

Tabelle 0.2.: Abstract Englisch

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	12
Tabellenverzeichnis	13
Quelltexte	14
1. Einleitung	16
2. Projektmanagement	17
2.1. Metainformationen	17
2.1.1. Team	17
2.1.2. Betreuer	19
2.1.3. Partner	20
2.1.4. Ansprechpartner	20
2.2. Vorerhebungen	21
2.2.1. Projektzieleplan	21
2.2.2. Projektumfeld	22
2.2.3. Risikoanalyse	24
2.3. Pflichtenheft	26
2.3.1. Zielbestimmung	26
2.3.2. Produkteinsatz und Umgebung	27
2.3.3. Funktionalitäten	28
2.4. Planung	29
2.4.1. Projektstruktrplan	29
2.4.2. Meilensteine	29
2.4.3. Gant-Chart	30
2.4.4. Pläne zur Evaluierung	30
2.4.5. Ergänzungen und zu klärende Punkte	30

3. Vorstellung des Produktes	31
3.1. Produktbeschreibung	31
4. Eingesetzte Technologien	32
4.1. Engine	32
4.1.1. Spiel-Engine	32
4.1.2. Unity-Engine	32
4.2. Entwicklungsumgebung	34
4.2.1. Unity-Editor	34
4.2.2. Visual Studio	34
4.3. C#	34
4.4. Dokumentation	34
5. Problemanalyse	36
5.1. USE-Case-Analyse	36
5.2. Domain-Class-Modelling	37
5.3. User-Interface-Design	37
6. Systementwurf	40
6.1. Architektur	40
6.1.1. Design der Komponenten	40
7. Implementierung	41
7.1. GUI	41
7.2. Leveldesign	41
7.3. Unity-Klassenstruktur	42
7.3.1. MonoBehaviour	42
7.3.2. Start-Methode	42
7.3.3. Update-Methode	42
7.3.4. FixedUpdate-Methode	43
7.3.5. LateUpdate-Methode	43
7.4. Spieler	43
7.4.1. PlayerController	43
Literaturverzeichnis	45

A. Anhang-Kapitel	47
A.1. Anhang-Section	47

Abbildungsverzeichnis

2.1.	Lukas Vogel	17
2.2.	Michael Leitner	18
2.3.	Mag. Claudio Landerer	19
2.4.	ClockStone Softwareentwicklung GmbH	20
2.5.	Michael Schiestl	20
2.6.	Stakeholder-Diagramm	23
2.7.	Matrix zur qualitativen Einordnung von Risiken	24
2.8.	Projektstrukturplan	29
5.1.	USE-Case-Diagramm	36
5.2.	Wireframe-Hauptmenü	37
5.3.	Wireframe-Levelmenü	38
5.4.	Wireframe-Pausemenü	39
7.1.	Aufbau des Ridigbody2D Containers	44

Tabellenverzeichnis

0.1. Abstract Deutsch	6
0.2. Abstract Englisch	8
2.1. Stakeholder-Analyse	22
2.2. Risiko-Bewertung-Maßnahmen	26

Quelltexte

Notationen

Beschreibung wie Code, Hinweise, Zitate etc. formatiert werden

1. Einleitung

Diese Diplomarbeit befasst sich mit der Entwicklung des Prototyps: NeXt. Das Produkt ist eine spielbare Version eines Computerspiels in dem sogenannte Jump and Run-Elemente, Puzzele-Elemente sowie Zeitmanagement-Elemente beinhaltet sind. Das Projekt wurde in Verbindung mit der Firma ClockStone Softwareentwicklung GmbH. erarbeitet. Interesse könnte diese Dokumentation bei jedem erwecken, der sich über Spielentwicklung in Verbindung mit der Unity-Engine informieren will. Des Weiteren werden auch die Aspekte des Projektmanagements dieser Arbeit dargestellt.

2. Projektmanagement

2.1. Metainformationen

2.1.1. Team



Abbildung 2.1.: Lukas Vogel

Name: Lukas Vogel

Funktion: Projekt Leiter

Wohnort: Hohenems

E-Mail: lvogel@tsn.at

Aufgabenbereiche:

- GUI
- Leveldesign
- Dokumentation



Abbildung 2.2.: Michael Leitner

Name: Micahel Leitner

Funktion: Projekt Leiter

Wohnort: Oberperfuss

E-Mail: mleitner@tsn.at

Aufgabenbereiche:

- Steuerung
- Tiem-Rift-Prinzip
- Dokumentation

2.1.2. Betreuer

Seitens der Schule hat sich Herr Claudio Landerer bereit erklärt unser Projekt zu Betreuen. Er brachte uns in seinem Unterricht das Programmieren bei.



Abbildung 2.3.: Mag. Claudio Landerer

2.1.3. Partner



Abbildung 2.4.: ClockStone Softwareentwicklung GmbH

Unser Partner während der Diplomarbeit war die Firma ClockStone Softwareentwicklung GmbH. ClockStone ist eine Spielentwicklungsunternehmen mit Sitz in Innsbruck, das im Jahr 2006 gegründet wurde. Einige ihrer Produkte wie zum Beispiel Bridge Constructor sind weltweit bekannt und sehr beliebt.

2.1.4. Ansprechpartner

Unser Ansprechpartner des Unternehmens war Michael Schiestl. Er unterstütze uns bei Fragen bezüglich der Spielentwicklung und es war äußerst angenehm mit ihm zu arbeiten.



Abbildung 2.5.: Michael Schiestl

2.2. Vorerhebungen

2.2.1. Projektzieleplan

Das Ziel unseres Projekts ist es ein spielbares, unterhaltendes und einfach bedienbares Computer Spiel zu entwickeln. Die Meilensteine sollen Termingerecht realisiert werden und es soll pünktlich bis zur Projektabgabe im Juni fertig gestellt werden.

2.2.2. Projektumfeld

Stakeholder-Analyse

Die Ergebnisse der Stakeholder-Analyse zu sehen in Tabelle 2.1:

Stakeholder	Beschreibung	Einstellung	Nähe zum Projekt	Einfluss
Projektteam	Das Team ist dem Projekt positiv eingestellt und hofft, sich neues Wissen aneignen zu können.	sehr positiv	10	10
Landerer Claudio	Betreuer des Projekts.	neutral	9	10
ClockStone Softwareentwicklung GmbH.	Projektpartner der Diplomarbeit	positiv	9	10
Stefan Walch	Direktor der Schule und Studienkoordinator	neutral	5	10
Andere Lehrpersonen	Die anderen Lehrpersonen des IT-Kollegs sind während allen Präsentationen anwesend und können die Notengebung beeinflussen	neutral	2	4
Mitschüler	Manche Klassenmitglieder spielen gerne am Computer in der Freizeit	neutral bis positiv	1	1

Tabelle 2.1.: Stakeholder-Analyse

Die Einschätzung der Einstellung, der verschiedenen Stakeholder zum Projekt, in

Tabelle 2.1 geht von sehr negativ über neutral bis zu sehr positiv. Der Einfluss auf die Diplomarbeit wiederum wird mit einer Skala von 1-10 beschrieben, wobei 1 keinen bzw. sehr wenig Einfluss repräsentiert und 10 sehr starken. Auch die Nähe zum Projekt wird von 1-10 skaliert, 1 repräsentiert weit entfernt vom Projekt und 10 sehr nah.

Stakeholder-Diagramm

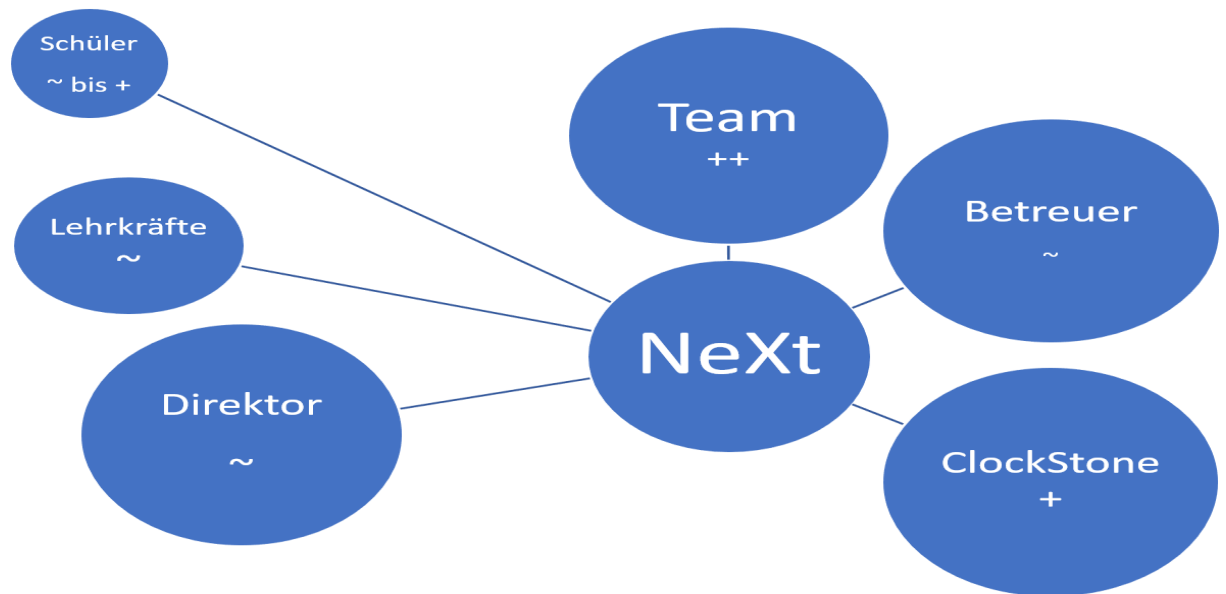


Abbildung 2.6.: Stakeholder-Diagramm

In diesem Diagramm, Abbildung 2.6 ist das Ergebnis der Tabelle 2.1 graphisch dargestellt. Die Größe der Kreise zeigt den Einfluss, die Länge der Linien zwischen Stakeholder und NeXt die Nähe und die Zeichen (++ -> sehr positiv, -> neutral, --> sehr negativ) unter dem Namen des Stakeholders dessen Nähe zum Projekt.

2.2.3. Risikoanalyse

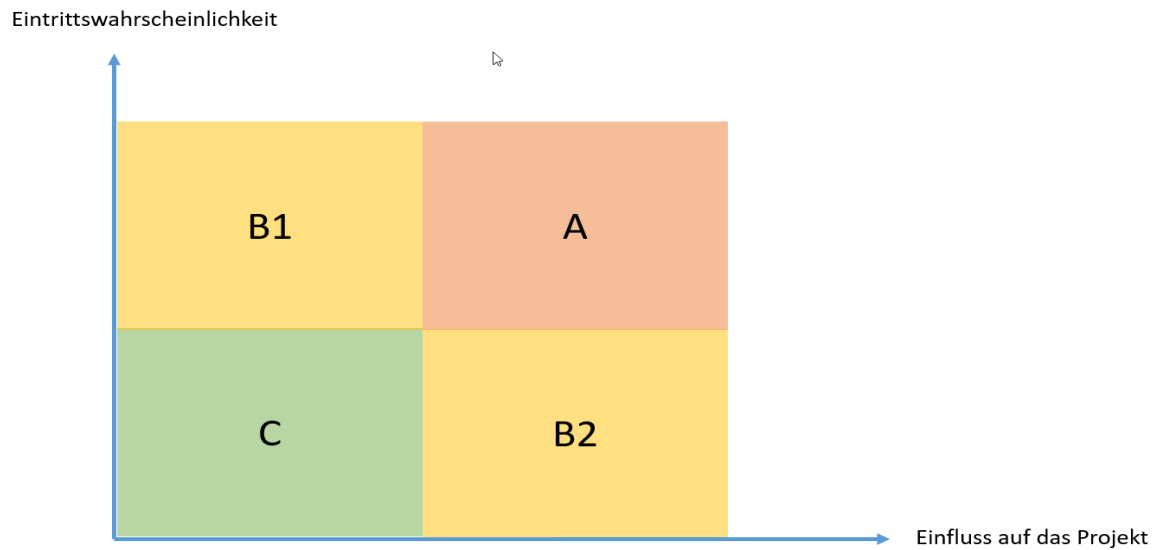


Abbildung 2.7.: Matrix zur qualitativen Einordnung von Risiken

Die Matrix (Abb. 2.7) wurde in vier Kategorien eingeteilt. Die Risiken werden dann zur jeweils passende Kategorie ein zugeordnet um diese dann besser einschätzen zu können. (Schwab, 2013, S. 141 -142)

Folgende Risiken sind aus der Projektumfeld-Analyse hervorgegangen und werden in Tabelle 2.2 beschrieben, bewertet und Maßnahmen gesetzt.

Risiko	Beschreibung	Bewertung	Maßnahme
Motivation des Teams	Die Motivation des Teams ist sehr wichtig. Wenn die sie sinkt, verringert sich auch die Arbeitsmoral, dies führt zu weniger Produktivität, was wiederum zum totalen Stillstand der Diplomarbeit führen kann.	A	Um die Wahrscheinlichkeit zu reduzieren sind am Anfang möglichst schnell Erfolgserlebnisse zu erzielen, dies steigert die Motivation sehr gut. Zusätzlich hilft es bei Problemen nicht Stunden lang am Problem zu sitzen, sondern entweder an etwas Anderem zu arbeiten oder jemanden um Hilfe zu bitten.
Zufriedenheit des Betreuers	Herr Landerer ist der Betreuer des Projekts und wenn er nicht mit unseren Leistungen zufrieden ist kann er das Projekt stoppen.	B2	<ul style="list-style-type: none"> • laufende Berichterstattung • laufender Fortschritt im Projekt • bei Problemen oder Verzögerungen mit ihm reden
Zufriedenheit des Partners	Die Firma ClockStone Softwareentwicklung GmbH soll wie der Betreuer mit dem Fortschritt und dem Projekt an sich zufrieden sein. Da auch sie im extrem Fall das Projekt zum Stopp zwingen könne.	B2	Auch hier kann eine laufende Berichterstattung und vor allem Meetings mit dem Partner helfen. Des weiteren ist zu beachten, dass auch ihr Unternehmen Spiele entwickelt, dadurch können sie bei Problemen kontaktiert werden, was zu einer schnelleren Lösungsfindung führen kann und somit auch ihren Wünschen entspricht.

Zufriedenheit des Direktors	Herr Walch ist auch für die Abnahme des Projekts zuständig. Wenn das Projekt seinen Anforderungen nicht entspricht kann er das Projekt abbrechen. Darüber hinaus ist er bei den Präsentationen der Diplomarbeit anwesend, dort werden von den allen Lehrern auch Fragen zum Projekt gestellt. Wenn diese nicht eine fachlich kompetente Antwort bekommen, kann das einen negativen Einfluss auf das Projekt haben.	B2	Um dieses Risiko zu abschwächen ist es besonders wichtig auf die Fragen und Anmerkungen von Herrn Walch einzugehen. Deswegen ist es essentiell sich gut auf die Präsentationen vor zu bereiten.
Zufriedenheit der anderen Lehrpersonen	Wie Herr Walch, sitzen auch andere Lehrpersonen während der Personen dabei und können Fragen zum Projekt stellen.	C	Dieses Risiko kann mittels guter Vorbereitung bei den Präsentationen verringert werden.

Tabelle 2.2.: Risiko-Bewertung-Maßnahmen

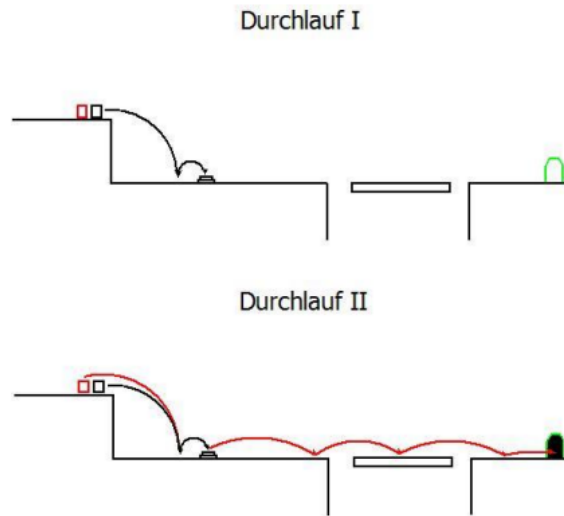
2.3. Pflichtenheft

2.3.1. Zielbestimmung

Das Spiel „NeXt“ soll nach dem „Time-Rifts“-Prinzip agieren. Das 2-Dimensionale Spiel wird gemeistert durch:

- koordinierte Zusammenarbeit aller Figuren

- Zeitmanagement
- Jump-and-Run Elemente
- Lösen von Puzzle-Elementen



Time-Rifts (Erklärung): Jeder Durchlauf hat ein Zeitlimit, das Ziel sollte es sein Durch die verschlossene Tür (grün) zu gehen.

- Durchlauf I: Der/die Spieler/in bewegt Figur 1 (schwarzes Rechteck) auf eine Bodenplatte. -> Tür öffnet sich. (bleibt offen solange die Bodenplatte betätigt ist)
- Durchlauf II: Figur 1 macht das selbe wieder (in Echtzeit) und der/die Spieler/in bewegt Figur 2 (rotes Rechteck) durch die Tür

Jedoch ist dieses Prinzip nicht auf nur 2 Durchgänge beschränkt.

2.3.2. Produkteinsatz und Umgebung

Die Zielgruppe dieses Spieles, ist jeder der sich einer Herausforderung stellen möchte. Durch das TimeRift-Prinzip wird eine große Herausforderung geboten. Spielbar wird dieses Spiel auf jedem Windows-Computer sein. Da auf gute Grafik verzichtet worden ist, muss der Computer auch nicht leistungsstark sein, um das Spiel ausführen zu können.

2.3.3. Funktionalitäten

- MUSS-Anforderungen
 - Funktional:
 - * TimeRift-Prinzip-Implementiert
 - * Ein paar Level implementiert
 - Nicht-funktional
 - * Das Spiel soll einfach gesteuert werden
 - * Das Spiel soll Einschränkungen Spielbar sein.
- KANN-Anforderungen
 - Funktional
 - * Ein Komplettes Level-Pack enthalten
 - * Erweiterte Steuerungsmöglichkeiten
 - Nicht-funktional
 - * Das Spiel kann mit Musik unterlegt sein

2.4. Planung

2.4.1. Projektstrukturplan

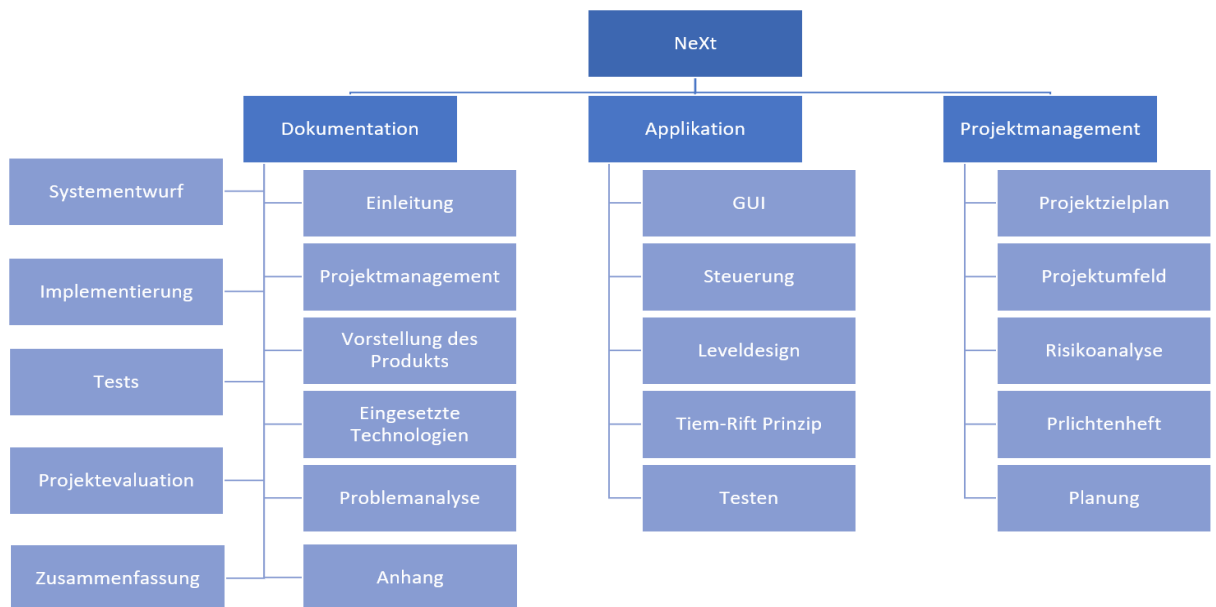


Abbildung 2.8.: Projektstrukturplan

Der Projektstrukturplan, zu sehen in Abbildung 2.8, soll den gesamten Umfang des Projekts strukturiert und gut lesbar darstellen.

2.4.2. Meilensteine

- 10.10.2017 Abschluss Anforderungsdefinition, Vorbereitung der Entwicklungsumgebung
- 28.11.2017 Erster spielbarer Prototyp (Basissteuerung, Physik, Sound, Grafik, Test-Level)
- 09.01.2018 Spielbarer Prototyp nach dem Timerift-Prinzip
- 06.02.2018 Erste spielbare Levels

- 20.03.2018 Vollständige Fertigstellung des Spiels mit einigen Levels, Beginn der Beta-Testing-Phase
- 06.04.2018 Abschluss Beta-Testing
- 30.04.2018 Verbesserung des Prototyps auf Basis der Rückmeldungen (Beta-Test)
- 15.06.2018 Fertigstellung der Dokumentation, Übergabe an den Auftraggeber

2.4.3. Gant-Chart

2.4.4. Pläne zur Evaluierung

2.4.5. Ergänzungen und zu klärende Punkte

3. Vorstellung des Produktes

3.1. Produktbeschreibung

Das Computerspiel NeXt ist in den Genres Jump and Run und Puzzle angesiedelt. Hauptaugenmerk dieses Spiels ist das sogenannte „Time-Rift“ Prinzip. Bei diesem Prinzip geht es darum, dass der Spieler jedes Level mehrmals in einzelnen Durchläufen spielen wird. Der Clue an der Sache ist jedoch, dass die zuvor gespielten Charaktere sich genauso bewegen wie sie in den vorigen Durchläufen gesteuert wurden. Das heißt: Hat der Spieler mit dem ersten Charakter einen Schalter betätigt, der eine Tür öffnet, dann wiederholt der Charakter diesen Vorgang, nur diesmal von selbst. Währenddessen kann der Spieler mit dem zweiten Charakter zu der zuvor genannten Tür gehen, welche sich öffnet, da der erste Charakter wieder den Schalter betätigt und somit wird das Level beendet. Durch dieses besondere Spielprinzip können vollkommen neue Puzzele-Elemente in das Produkt eingebaut werden, dies soll den Reiz des Spiels ausmachen. Damit das Spiel aber nicht zu leicht wird, wird noch ein Zeitfaktor eingebaut, welcher den Spieler unter Druck setzen soll. Schafft der Spieler nicht den Schalter in der geforderten Zeit zu betätigen, so wird er mit dem zweiten Charakter nicht durch die Tür kommen und kann deshalb nicht das Level beenden. Durch ein abwechslungsreiches Level Design und das oben beschriebene Spielprinzip soll ein interessantes Spiel entwickelt werden das auch einen großen Wiederspielfaktor als Ziel hat. Die Benutzeroberfläche so wie das Spielgefühl sollen intuitiv sein und für alle User keine große Umstellung zu anderen Spielen sein. Die genauen Mechaniken sowie die Funktionsweise des Spiels wurden in der Dokumentation erläutert.

4. Eingesetzte Technologien

4.1. Engine

4.1.1. Spiel-Engine

Eine Spiel-Engine ist eine Art Framework, welches speziell für Computerspiele entwickelt wurde. Die Engine ist zuständig für den Spielverlauf aber auch für die visuelle Darstellung des Spielablaufs. Viele Spiel-Engines liefern eine Entwicklungsumgebung mit, diese liefert die Werkzeuge für die Entwicklung der jeweiligen Applikation mit. Wikipedia (2018b)

4.1.2. Unity-Engine

Auf anraten unseres Projektpartners verwendeten wir die Unity-Engine, da das Unternehmen selbst damit arbeitet. Die Engine liefert eine Entwicklungsumgebung mit. Wir empfanden die Arbeit mit der Unity als angenehm. Zusätzlich ist es eine sehr weit verbreitete Spiel-Engine zu der es auch äußerst hilfreiches Lehrmaterial gibt. Unity selbst bietet auch eine Vielzahl an Lernvideos an.

Das Unternehmen Unity Technologies hat seinen Hauptsitz in San Francisco und wurde 2004 gegründet. Die Zielplattformen für Unity sind PCs, Spielkonsolen, mobile Geräte sowie Webbrowser. Wikipedia (2018c)

Technische Eigenschaften

Nachstehend werden die wichtigsten Technische Eigenschaften der Unity-Engine erklärt.

Grafik

Unity ist auf dem neusten Stand der Technik und unterstützt die verschiedensten Techniken die derzeit in der Spielentwicklung benötigt werden. Außerdem können die eingebauten Beleuchtungseffekte selbst bearbeitet werden. Dies erweitert die Möglichkeiten der Engine nochmals signifikant.

Animation

Objekte des Spiels könne über Skripte und andere Vorgehensweisen wie zum Beispiel physikalische Kräfte bewegt werden. Dieser Mechanismus war für unser Projekt sehr wichtig da der Spieler die Charaktere selbst in Echtzeit steuert.

Programmierung

Unity unterstützt drei verschiedene Programmiersprachen:

- C#
- UnityScript (vergleichbar mit JavaScript)
- Boo

Diese sind notwendig um Skripte zu erstellen, welche die von Unity eingebauten Mechanismen erweitern. Da wir im Unterricht bereits mit C# Erfahrungen sammeln konnten, haben wir diese verwendet.

Werkzeuge

Die Engine ist mittels Werkzeugen erweiterbar, diese sind zu einem Teil kostenlos Verfügbar und als einfache Plug-ins zu integrieren. Bei unserem Projekt konnten wir dadurch ohne Kosten einfache Grafiken und nützliche Tools einsetzen.

Wikipedia (2018c)

4.2. Entwicklungsumgebung

4.2.1. Unity-Editor

Als Entwicklungsumgebung wählten wir Unity-Editor da sie vom selben Unternehmen entwickelt wurde und somit speziell für die Unity-Engine gemacht wurde. Sie wurde basierend auf gängigen 3D-Animationsprogrammen designed. Sie ist sehr einfach zu bedienen und ermöglicht das importieren von Werkzeugen mittels eines einfachen Mausklicks. In dieser Entwicklungsumgebung können alle für die Spielentwicklung wichtigen Arbeiten verrichtet werden. Für das Programmieren der Scripte verwendeten jedoch wir Visual Studio. Wikipedia (2018c)

4.2.2. Visual Studio

Wir verwendeten für die Programmierung von Scripten Visual Studio Community 2017, welche für Studenten kostenlos ist und wir im Unterricht zum entwickeln von Applikationen mit C# verwendeten.

4.3. C#

Im Unterricht hatten wir unseren ersten Kontakt mit der Programmiersprache C#. Bei diesem Projekt konnten wir unser erlerntes Wissen nutzen, da wir es für die Scripte in Unity verwendeten.

4.4. Dokumentation

Für die Dokumentation der Diplomarbeit verwendeten wir auf anraten von unserem Betreuer LaTeX in Kombination mit der Applikation TeXstudio. LaTeX vereinfacht

die Benutzung von TeX einem Textsatzsystem mittels Makros. TeXstudio ist eine Entwicklungsumgebung die für LaTeX entwickelt wurde. Wikipedia (2018a)

5. Problemanalyse

5.1. USE-Case-Analyse

In diesem Projekt wurde eine USE-Case-Analyse vollzogen. Als Benutzer gibt es nur den Anwender der Applikation, dessen Ziel es sein wird das Computerspiel zu spielen oder es zu beenden. Die USE-Case-Analyse und dessen Ergebnis wird als Diagramm in Abbildung 5.1 dargestellt.

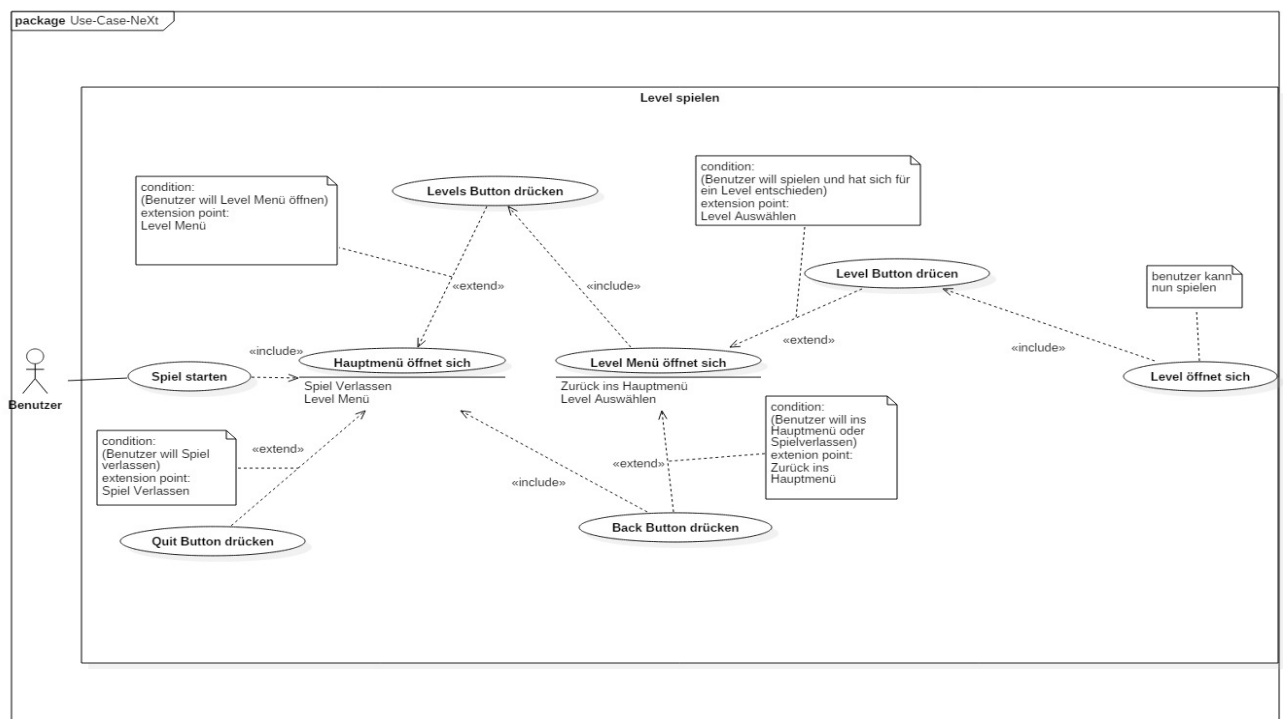


Abbildung 5.1.: USE-Case-Diagramm

5.2. Domain-Class-Modelling

- "Dinge"(Rollen, Einheiten, Geräte, Events etc.) identifizieren, um die es im Projekt geht
- ER-Modellierung oder Klassendiagramme
- Zustandsdiagramme (zur Darstellung des Lebenszyklus von Domain-Klassen darstellen)

5.3. User-Interface-Design

Im folgenden Teil der Dokumentation sind verschiedene Wireframes der Benutzeroberfläche des Programms zu sehen.

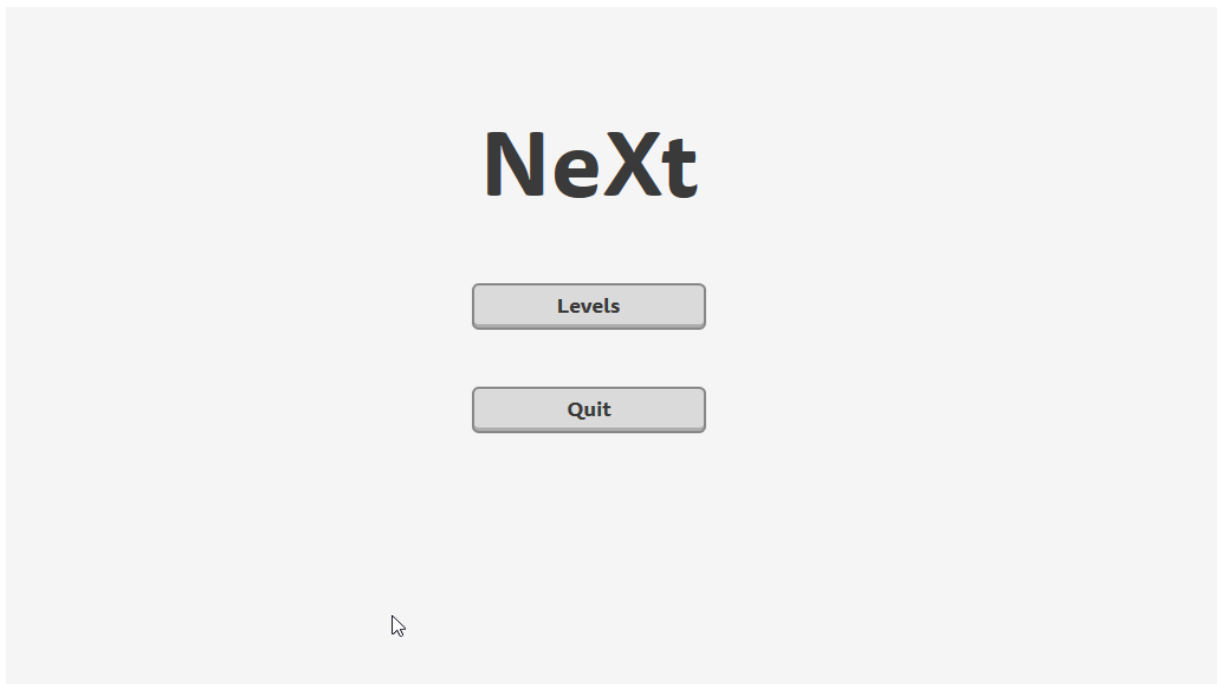


Abbildung 5.2.: Wireframe-Hauptmenü

In Abbildung 5.2 ist der erste Entwurf für das Hauptmenü des Spiels zu sehen. Diese Ansicht ist die Erste die der Benutzer sehen soll wenn er das Computerspiel startet.

Das Menü ist sehr einfach gehalten. Es gibt ein Textfeld welches "NeXt" anzeigt und darunter zwei Buttons. Der obere Button soll den Spieler in das Menü der Levels leiten, siehe Abbildung 5.3. Der untere Button soll die Applikation schließen.

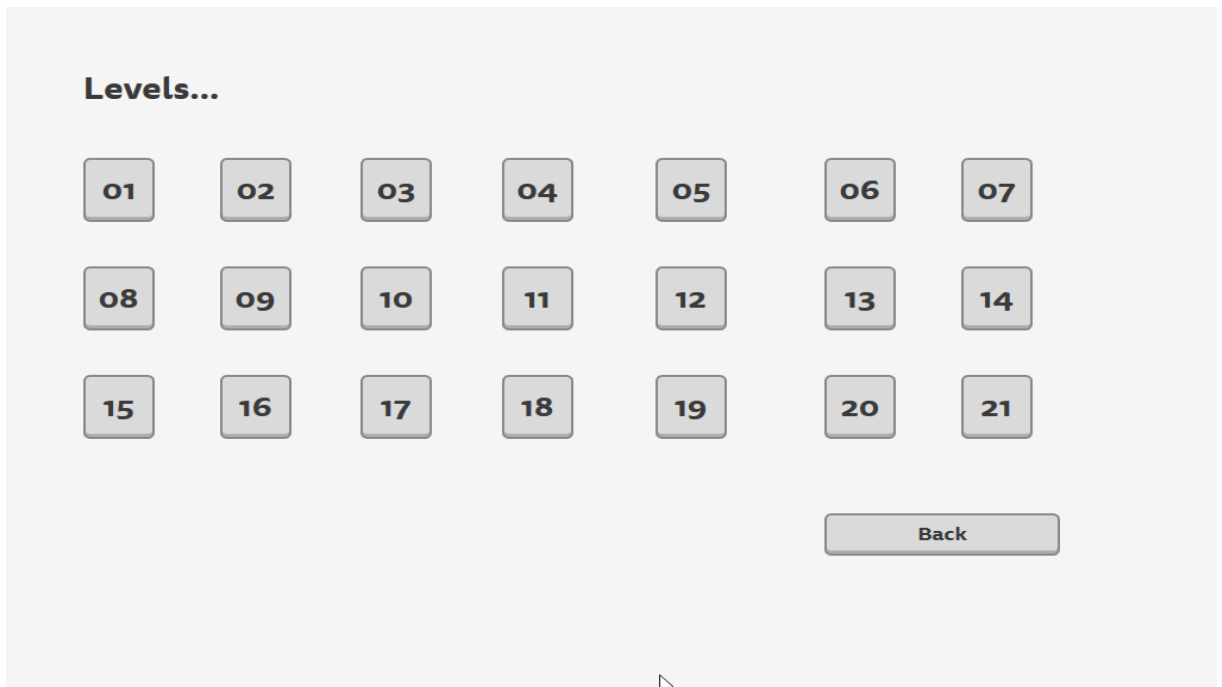


Abbildung 5.3.: Wireframe-Levelmenü

Das nächste Wireframe in Abbildung 5.3 zeigt eine Übersicht aller Spielbaren Levels welche als Nummerierte Buttons dargestellt werden. Wenn der Benutzer einen Level-Button betätigt soll sofort das gewählte Level starten. Der Button rechts unten mit der Beschriftung "Back" soll den Spieler wieder zurück in das Hauptmenü führen.

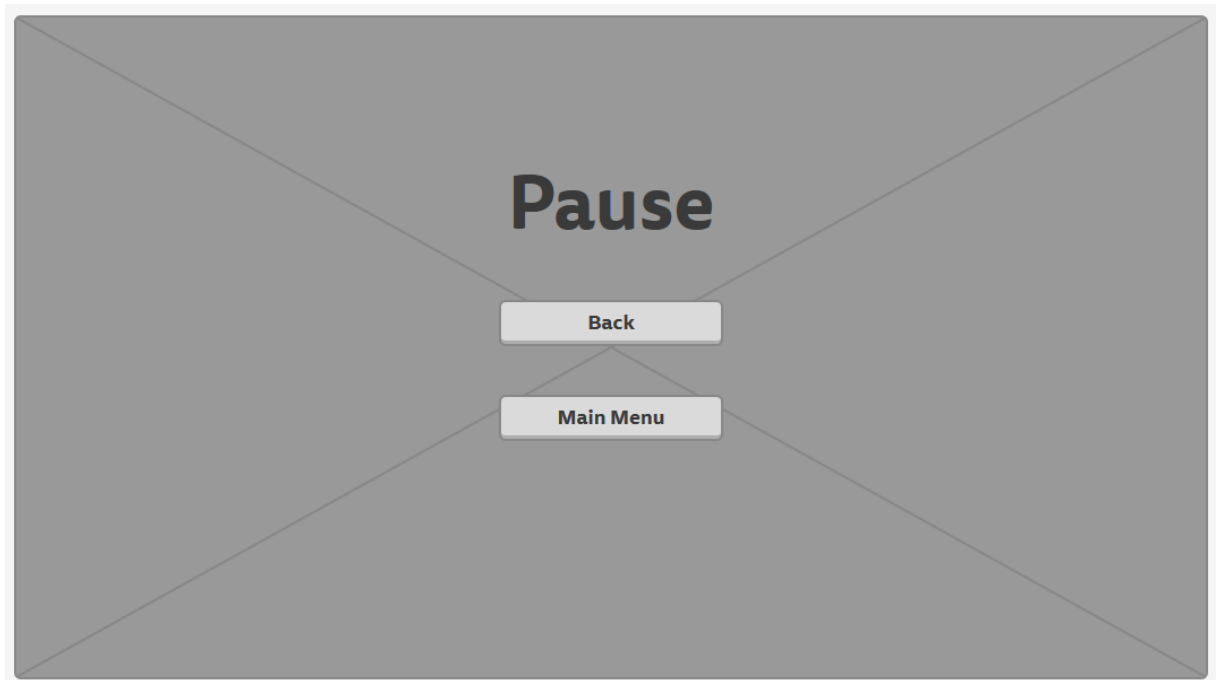


Abbildung 5.4.: Wireframe-Pausemenü

Sobald der Benutzer sich in einem Level befindet soll er die Möglichkeit haben, mittels Escape-Taste das Spiel stoppen und in das Pausemenü wechseln. Das Wireframe dazu ist in Abbildung 5.4 zu sehen. Die graue Fläche soll dabei das Level darstellen welches im Hintergrund immer noch zu sehen sein soll. Zusätzlich sind noch zwei Buttons zu sehen der erste Button mit dem Text "Back" soll das Menü wieder schließen und das Spiel weiter laufen lassen. Der Zweite welcher mit der Beschriftung "Main Menu" versehen ist soll den Benutzer wieder in die Ansicht des Hauptmenüs, Abbildung 5.2 bringen.

6. Systementwurf

6.1. Architektur

6.1.1. Design der Komponenten

In der Unity3D Entwicklungsumgebung werden keine Klassischen Architekturmuster verwendet. Wenn ein bestimmtes Objekt ein Skript benötigt, wird ihm dieses Skript angehängt. Jedoch wurden für das TimeRift-Prinzip mehrere Klassen verwendet.

UML!!!

7. Implementierung

7.1. GUI

7.2. Leveldesign

- GUI-Implementierung
- Controllerlogik
- Geschäftslogik
- Datenbankzugriffe

Detaillierte Beschreibung der Teststrategie (Testdriven Development):

- UNIT-Tests (Funktional)
- Integrationstests

Zu Codesequenzen:

- kurze Codesequenzen direkt im Text (mit Zeilennummern auf die man in der Beschreibung verweisen kann)
- lange Codesequenzen in den Anhang (mit Zeilennummer) und darauf verweisen (wie z.B. hier ??)

7.3. Unity-Klassenstruktur

7.3.1. MonoBehaviour

Die Klasse „MonoBehaviour“ ist eine Standardklasse, die von der Unity3D-Engine bereitgestellt wird. Jedes Skript, welches in Unity verwendet wird, muss von dieser Klasse erben (Ähnlich wie in Java die „Object-Klasse“ von jeder Klasse geerbt wird). MonoBehaviour gibt folgende Methoden zur Verfügung:

- Start()
- Update()
- FixedUpdate()
- LateUpdate()
- OnGUI()
- OnDisable()
- OnEnable()

Verwendet werden in diesem Projekt aber nur die Start, Update, FixedUpdate und LateUpdate Methoden.

7.3.2. Start-Methode

Die Start-Methode wird nur einmal in der Skriptlaufzeit aufgerufen und zwar bei der Initialisierung des Skriptes.

7.3.3. Update-Methode

Die Update-Methode wird bei jedem Frame aufgerufen. Sie wird meistens für Berechnungen, die in jedem Frame durchgeführt werden müssen, verwendet. Nachteil

hier ist aber, wenn das Spiel eine schlechte Framezahl hat werden die Berechnungen auch weniger oft durchgeführt.

7.3.4. FixedUpdate-Methode

Die FixedUpdate-Methode wird bei jedem fixierten Framerate Frame aufgerufen. Diese Methode soll verwendet werden für Bewegungen eines Charakters (Spielbar und nicht Spielbar). Dies hat den Grund, dass selbst bei schlechter Framerate, die Berechnungen der Bewegung konstant bleiben.

7.3.5. LateUpdate-Methode

Die LateUpdate-Methode wird nach allen anderen Update-Methoden aufgerufen. Sie wird hauptsächlich für Funktionen verwendet die nach all den Update-Methoden aufgerufen werden soll z.b.: Für die Kameraführung, da sich Objekte in der Update-Methode bewegt haben können.

7.4. Spieler

Der Spieler steuert mehrere spielbare Charaktere im laufe eines Levels. Damit aber auch die Eingaben des Spieler verwertet werden, werden Skripte benötigt, die diese eingaben auswerten und verwerten. Diese Aufgabe wird von dem PlayerController Skript übernommen.

7.4.1. PlayerController

Damit der Charakter überhaupt Bewegungen ausführen kann, wurde ihm ein Rigidbody2D-Container angehängt. In diesem Container können verschiedene Eigenschaften, die

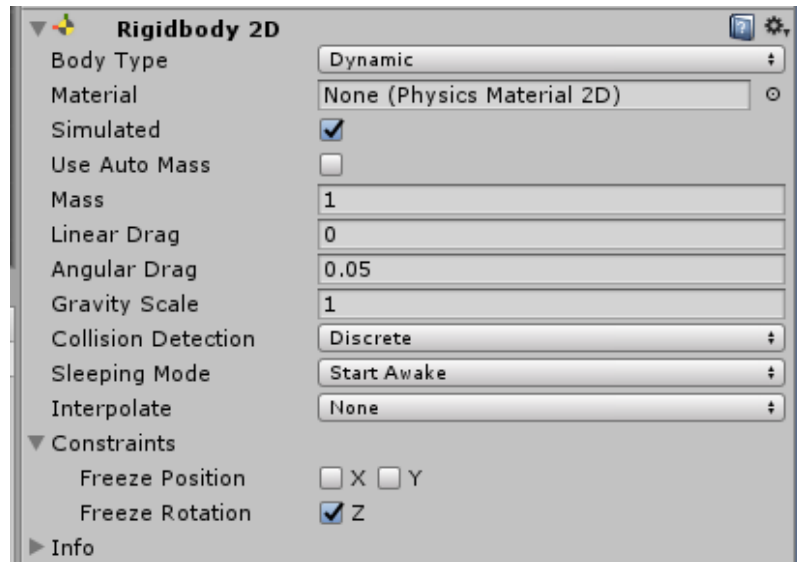


Abbildung 7.1.: Aufbau des Ridigbody2D Containers

sich auf den Charakter auswirken, verändert werden. Unter anderem die "MassEi-
genschaft, welche für das Gewicht des Charakters zuständig ist.

Literaturverzeichnis

[Schwab 2013] SCHWAB, Felix:

Systemplanung und Projektentwicklung - Projektmanagement und Software - Entwicklung.

Wien : Manz Verlag Schulbuch, 2013. –

ISBN 978-3-706-84352-2

[Wikipedia 2018a] WIKIPEDIA:

LaTeX — Wikipedia, Die freie Enzyklopädie.

2018. –

URL

<https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=LaTeX&oldid=178471003>. –

[Online; Stand 23. Juni 2018]

[Wikipedia 2018b] WIKIPEDIA:

Spiel-Engine — Wikipedia, Die freie Enzyklopädie.

2018. –

URL

<https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Spiel-Engine&oldid=173243484>.

–

[Online; Stand 22. Juni 2018]

[Wikipedia 2018c] WIKIPEDIA:

Unity (Spiel-Engine) — Wikipedia, Die freie Enzyklopädie.

2018. –

URL

`https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Unity_\(Spiel-Engine\)
&oldid=178184986.`

—

[Online; Stand 23. Juni 2018]

A. Anhang-Kapitel

A.1. Anhang-Section

Testtext