Moorhuhn Jagd

Das vorliegende Projekt "Moorhuhn Jagd" wurde im Rahmen eines Projektes im Fach Programmieren entwickelt, um grundlegende Konzepte der Programmierung mit der Pygame-Bibliothek zu vertiefen. Das Spiel basiert auf dem klassischen Prinzip von Moorhuhn Jagd, bei dem der Spieler innerhalb einer begrenzten Zeit eine größtmögliche Anzahl von Hühnern abschießen muss, um Punkte zu sammeln.

**Ein Bild, das Vogel, Text, Screenshot, Gras enthält.

Automatisch generierte Beschreibung**

Implementierte Funktionalitäten

**Spielmenü und Benutzerinteraktion**

Das Spiel startet mit einem interaktiven Menü, das dem Benutzer ermöglicht, zwischen verschiedenen Optionen zu wählen, wie z.B. das Starten eines neuen Spiels, das Anzeigen des Highscores oder das Verlassen des Spiels.

Die Benutzerinteraktion erfolgt durch Mausklicks und Tastatureingaben gesteuert. Die Tastenbelegung ist unter dem Button im Menü zu finden.

**Spielablauf und -mechanik**

* Das Spiel läuft über eine festgelegte Zeitdauer, während der Spieler versucht, eine möglichst große Anzahl von Hühnern abzuschießen, um Punkte zu sammeln.
* **Ein Bild, das draußen, Heißluftballon, Baum, Text enthält.

  Automatisch generierte Beschreibung**Der Spieler verfügt über eine begrenzte Menge an Munition, die durch Nachladen wieder aufgefüllt werden kann.
* Die Hühner bewegen sich auf dem Bildschirm und der Spieler muss sie mit Mausklicks treffen, um Punkte zu erzielen.
* Wenn Ballons abgeschossen werden, gibt es Punktabzug.
* Es gibt verschiedene Ereignisse im Spiel, wie das Erscheinen neuer Hühner oder das Verstreichen der Spielzeit, die entsprechend in der Spielmethode behandelt werden.

**Highscore-System**

* Das Spiel verfügt über ein Highscore-System, das die 10 besten Spieler und ihre Punktzahlen speichert und anzeigt.
* Die Spieler können ihren Namen eingeben und ihre Punktzahl nach dem Spiel speichern lassen, um in die Rangliste aufgenommen zu werden.
* Die Highscore-Daten werden in einer Datei gespeichert und wenn nötig aktualisiert und können im Menü über den Button Highscore angezeigt werden.

**Bilder**

Das Spiel verwendet verschiedene Bilder, um die visuelle Darstellung der Spielumgebung, der Hühner, Ballons und des Menüs zu ermöglichen. Die Bilder wurden mithilfe der Pygame-Funktionen geladen und auf die entsprechende Größe skaliert, um sie optimal in das Spiel einzubinden.

|  |  |
| --- | --- |
| Game-Hintergrund: | https://www.google.com/search?sca\_esv=85af15397c77c0f6&rlz= |
| Menü-Hintergrund: | genertiert mit Dall-e |
| Ballon: | https://www.istockphoto.com/de/vektor/illustration-des-luftballon-aerostaten-im-pixel-art-stil-gm1401795375-454920034 |
| Huhn: | gezeichnet in Illustrator |
| Cursor: | https://de.vecteezy.com/vektorkunst/164924-maus-uber-linie-symbol-free-vector |

**Audio**

Es wurden verschiedene Soundeffekte implementiert, darunter Schussgeräusche beim Abschießen von Hühnern und Ballons, Nachladeeffekte und Hintergrundmusik im Menü.

|  |  |
| --- | --- |
| Soundeffekts: | https://pixabay.com/de/ |

**Anwendungsdatei erstellt**

Terminal:

PS C:\Users\lisaf\PycharmProjects\PygameProjects\Moorhuhn> python -m PyInstaller Moorhuhn.py --onefile --noconsole