

Funktionalitäten

Mark Fiedler (19MIB-1)

1. Menü

Besitzt die Auswahlmöglichkeit aus 3 Buttons, Spielen, Einstellungen, und Beenden.

2. Spielen

Auswahl aus drei Modi: Casual, Training und einem KI-Modus. Für die drei Spiel Modi muss jeweils eine KI realisiert werden.

In allen Modi muss jeweils die Möglichkeit bestehen welches Brett genutzt wird, beziehungsweise welche Bretter aneinandergefügt werden. Hier kann eventuell auch implementiert werden das der Spieler ein selbst erstelltes Brett auswählen kann. Dieses müsste zuvor von ihm in einem Texteditor erstellt worden sein und ist dann aus einem Verzeichnis auszuwählen.

Bei dem Bearbeiten des Bretts sollte der Bildschirm zunächst eines von mehreren vorgenerierten Brettern anzeigen und die Option geben zwischen bereits bestehenden Spielbrettern zu wechseln. Dazu muss ermöglicht sein beispielsweise über Drag-N-Drop noch einzelne Teile in das Brett einzufügen, zu löschen oder zu verschieben, beispielsweise Förderbänder und die selbst gewählten Checkpoints. Von Vorteil wäre hier noch eine Zufalls-Option, wo ein zufälliges Brett entsteht, mit zufälligen Positionen für die einzelnen Komponenten des Brettes.

Im Casual-Modus ist dann noch auszuwählen wie viele KI-Gegner/Mitspieler am Spiel teilnehmen sollen. Im Trainingsmodus existiert dann nur eine KI, welche dieselben Programmierkarten besitzt wie der Spieler selbst. Des Weiteren kann der Spieler sich in beiden Modi noch für einen Roboter entscheiden mit welchem er spielen will.

Im KI-Modus ist dann nur das Brett und die Anzahl der KI-Roboter auszuwählen, weil bei diesem das Spiel ohne Interaktion stattfindet. Sondern nur für den Aspekt des Vergleichens von unterschiedlichen Wegen.

Im Casual-Modus muss jeweils das Spielbrett mit all seinen Komponenten zu sehen sein und das Programmierblatt des Spielers. Dasselbe gilt auch für den Trainings-Modus. Im KI-Modus muss ermöglicht sein zwischen den einzelnen Programmierblättern der KI-Einheiten zu wechseln oder ggf., wenn möglich alle einzusehen.

3. Einstellungen

Die Möglichkeit Sound, Musik, Helligkeit über einen Regler zu verstellen, plus einen Button, um wieder aufs Menü zu gelangen.

4. Beenden

Schließt ohne weiteres das Spiel/die GUI.