

# FireForce Defense

Projekt

Teilprojekte

## Analyse

- ↳ Pflichtenheft
- ↳ Konzeptuelles Datenmodell
- ↳ Use Cases

## Entwurf

- ↳ BO-Spezifikation
- ↳ Interaktionsdiagramm hinzufügen

## Implementierung & Test

- ↳ siehe unten

## zu Implementierung

- Über Frameworks / Bibliotheken informieren
- Entwicklungsumgebung einrichten
- Testumgebung einrichten
- Menü als Startbildschirm erstellen
- Gesamt-Kartenansicht erstellen (Idee: vom Ufer zum Vulkan)
- Levelansicht erstellen (Graphstruktur für Kartenzellen)
- äußere Levellogik implementieren (Basis im Zentrum frei platzierbar, Sterne, etc.)
- innere Levellogik implementieren (Baumenü, wann kommt welcher Effekt, fire spreading, ...)   
 ?
- Währung (Gold/XP?) → Startkapital, Belohnung pro gelöschten Feuer
- verschiedene Zelltypen erstellen (Wasser, Gras, dürres Land, ...) → Wasserspeicher
- verschiedene Inhaltstypen für Zellen erstellen (Haus, Turm, Flamme, Brunnen, ...)   
 ↑
- verschiedene Effekte (Wind, Feuerpfeile, Monster, Bomben, Regen)
- Schlauch- / Wassertransportlogik
- Graphiken erstellen
- Graphik aufpolieren (Animationen, Transitions)

Initialisierung

Spielinhalt

Speicherwaltung

Graphik