

Benedikt Buchner (7001697)

Sebastian Hanna (7001788)

# Objektorientierte Skriptsprachen

Prüfungsaufgabe, Sommersemester 2014

Als Prüfungsaufgabe haben wir uns für ein Pygame-Projekt entschieden. Dabei ist ein „tile-based top down“ Shooter entstanden, zu welchem Sie nachstehend die entsprechenden User Stories finden:

- Als Spieler möchte ich Gegner die mich verfolgen, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen
- Als Spieler möchte ich Gegner die nicht vor Wände rennen und stehen bleiben, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen
- Als Spieler möchte ich auf verschiedenen Karten spielen, um Abwechslung zu haben
- Als Spieler möchte ich sehen wie viele Punkte ich erreicht habe, um mich mit anderen vergleichen zu können
- Als Spieler möchte ich sterben können, um die Spannung zu erhöhen
- Als Spieler möchte ich eine neue Runde starten können wenn ich gestorben bin, ohne das ganze Spiel neustarten zu müssen, um Zeit zu sparen
- Als Spieler möchte ich nicht durch Wände schießen können, um die Schwierigkeit zu erhöhen
- Als Spieler möchte ich nicht durch Wände laufen können, um den Spielspaß zu erhöhen
- Als Spieler möchte ich passende Sounds hören, um den Spielspaß zu erhöhen