Projektskizze

# Idee

Für das Modul SEPS soll innert 14 Wochen ein Softwareprojekt durchgeführt werden, mit dem Fokus auf Projektmanagement und objektorientiertes Design.

Ziemlich schnell war für das Team klar, dass eine Android Applikation entwickelt werden sollte. Die Bedienung und das Konzept sollte demnach auf einen Touchscreen angepasst werden. Die anfängliche eines Rollenspiels wurde jedoch wegen fehlender Innovationen für die Bedienung wieder verworfen. Spontan kamen wir auf die Idee das Ur-Spiel Tetris mit weiteren Themen zu paaren, wobei es zur schlussendlichen Idee für das Spiel Docker kam.

Beim Spiel Docker geht es darum ein Frachtschiff mit Containern zu beladen, wobei diese möglichst kompakt und gleichmässig verteilt verladen werden müssen. Der Spieler muss dabei nicht nur geschickt sein, sondern auch gegen die Zeit ankämpfen.

# Hauptanwendungsfall

 -> yacine

Das Spielziel

Die Aufgabe besteht darin, Container in einer vorgegebenen Zeit, möglichst effizient auf einem Frachtschiff zu verladen. Das Gewicht soll so verteilt werden, dass an keinem Ort eine übermässige Belastung besteht oder allzu hoch gestapelt werden muss.

Der Spielablauf

Im oberen Bildschirmabschnitt fährt ein Güterzug mit den zu verladenden Containern von links nach rechts. Die Container müssen in der vorgegeben Reihenfolge mit dem Kran auf dem Schiff positioniert werden. Sie haben verschiedene Grössen und Gewichte. Wenn ein Container den rechten Bildschirmrand erreicht ist er verloren.

Das Spiel ist zu Ende wenn:

* das Schiff fertig beladen ist
* mehr als zwei Container verloren gehen
* die Zeit abläuft

Punkteverteilung

Erst wenn das Spiel zu Ende ist zeigt sich, ob gut gestapelt wurde. Ist die Last an einem Punkt zu zentral zerbricht es, ist sie einseitig sinkt das Schiff und es führt zu einem Punkteabzug. Zusatzpunkte verdient man sich