

Play Something

Benutzerhandbuch des Spiels Play Something

Benjamin Huser, Christoph Rehmann, Jonas Weber, Pascal Engler

Projektarbeit in Modul "Softwareentwicklungspraxis"

Gruppe 5

11.12.12



Abb. 1: Hauptbildschirm "Play Something"

Inhaltsverzeichnis

1.	Beschreibung Hauptfunktion	3
2.	Installation.....	3
2.1	Installation des Java Runtime Environment (JRE)	3
2.2	Installation von OpenAl	3
2.3	Spiel starten	3
3.	Tätigkeitsbeschreibung 1 – Level 1 erfolgreich spielen	4
3.1	Handlungsziel	4
3.2	Voraussetzung	4
3.3	Schritt für Schritt.....	4
3.4	Resultat der Handlung.....	5
4.	Tätigkeitsbeschreibung 2- Level 2 erfolglos spielen.....	6
4.1	Handlungsziel	6
4.2	Voraussetzungen	6
4.3	Schritt für Schritt.....	6
4.4	Resultat der Handlung.....	6
5.	Quellenverzeichnis.....	7

1. Beschreibung Hauptfunktion

Bei "Play Something" handelt es sich um ein Einzelspieler-Spiel, in welchem eine vorgegebene Anzahl von Bauelementen (Dreiecke, Rechtecke, Kreise) existiert. Diese sollen vom Spieler zu einem Turm zusammengebaut werden, welcher den physikalischen Grundgesetzen unterliegt und nur auf einer vorgegebenen Plattform aufgebaut werden kann.

Sollte ein Element herunterfallen und ausserhalb der festen Plattform landen, so wird das Level beendet. Sind alle Elemente des Levels verbaut, muss der Turm noch mindestens vier Sekunden stehen bleiben. Wenn in dieser Zeit kein Element herunterfällt, wird das Level als bestanden markiert und der Benutzer kommt zum nächsten Level. Zwischen den verschiedenen Level existieren eine unterschiedliche Anzahl von Bauelemente und unterschiedliche Plattformen. Zusätzlich existiert pro Level eine fixe Bonusmarkierung. Wird diese mit den zu verbauenden Plattformen erreicht, wird dies in der Level-Übersicht dargestellt.

2. Installation

Bitte beachten Sie, dass die Installationsanleitung von PlaySomething aktuell nur für Windows ausgelegt ist.

2.1 Installation des Java Runtime Environment (JRE)

Damit "Play Something" gespielt werden kann, muss das Java Runtime Environment (JRE) auf Ihrem Rechner installiert sein. Dieses kann unter folgendem Link heruntergeladen werden:

<http://java.com/de/download/index.jsp>.

2.2 Installation von OpenAL

Damit die Audiowiedergabe korrekt funktioniert, muss OpenAL installiert werden:

- Rufen Sie die Website <http://connect.creativelabs.com/openal/Downloads/Forms/AllItems.aspx> auf.
- Wählen Sie je nach ihrem Betriebssystem die entsprechende Datei aus. Für Windows ist dies die oalinst-Datei. Der Download wird gestartet.
- Öffnen Sie die Installationsdatei mit ZIP/RAR.
- Starten Sie die Datei oalinst.exe.
- Mit einem Klick auf OK wird OpenAL installiert.

2.3 Spiel installieren und starten

Bevor das Spiel gestartet werden kann, müssen Sie der Ordner „PlaySomething“ auf Ihren Computer kopieren. Dieser befindet sich auf der mitgelieferten CD der Gruppe 5 in Ordner „bin“.

Wenn der Kopiervorgang beendet ist, können Sie in den kopierten Ordner wechseln und die Verknüpfung „Play Something“ starten. Bitte beachten Sie, dass Schreibrechte für den Ordner vorhanden sein müssen, damit das Spiel korrekt funktioniert.

3. Tätigkeitsbeschreibung 1 – Level 1 erfolgreich spielen

3.1 Handlungsziel

- Zeigt die Menüstruktur der Applikation auf.
- Ausführen des Hauptanwendungsfalles „Level spielen“.
- Zeigt, wie eine erfolgreiche Auswertung berechnet wird und das nächste Level freigeschaltet wird.

3.2 Voraussetzung

Sie haben sämtliche Voraussetzungen von Kapitel 2 ausgeführt und das Spiel wurde gestartet.

3.3 Schritt für Schritt

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Hauptlevel“ nachdem das Spiel gestartet wurde.
2. Wählen Sie „Level 1“ aus.
3. Sie sehen nun die bereits platzierten Plattformen und eine Bonusmarkierung in Form eines Sterns. Ziel dieser Tätigkeit ist es, mit den zu platzierenden Elementen die Bonusmarkierung zu erreichen. Die zu platzierenden Elemente werden auf der linken Seite dargestellt.
4. Klicken Sie mit der linken Maustaste in das Spielfeld und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ein Quadrat erscheint, welches nun frei im Raum platziert werden kann. Verschieben Sie das Quadrat nun so, dass es sich oberhalb der Plattformen befindet. Lassen Sie anschliessend die Maustaste los. Das Quadrat wird nun herunterfallen und auf den Plattformen zu stehen kommen, so wie auf der Abbildung 2 ersichtlich.

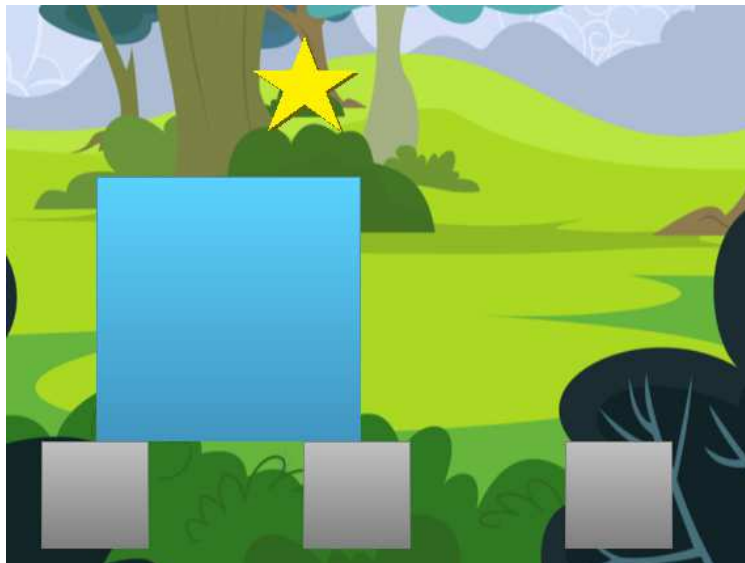


Abb. 2: Platzieren des ersten Elementes in Level 1

Sollte Sie versuchen das Quadrat an einer Stelle zu platzieren, wo sich bereits ein anderes Element befindet, so wird das Quadrat rot eingefärbt und eine Platzierung wird verhindert.

5. Wiederholen Sie Schritt 4 bis keine Elemente mehr platziert werden können. Platzieren Sie die Elemente so, dass sie einen Turm bilden und die Bonusmarkierung erreichen. Sie können die Elemente zum Beispiel wie folgt positionieren:

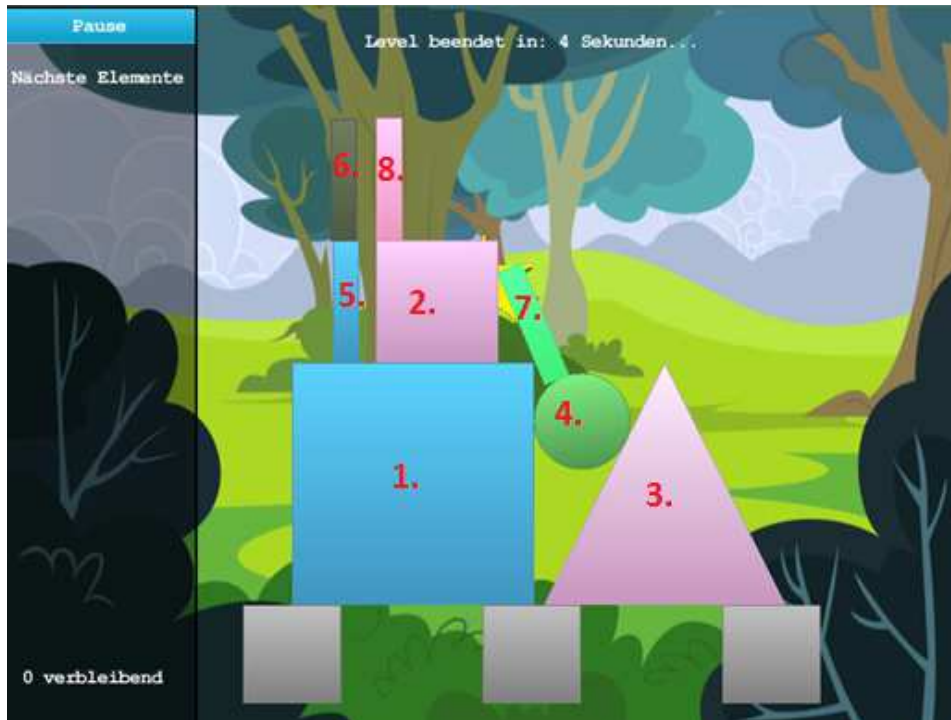


Abb. 3: Beispielanordnung wie Level 1 erfolgreich abgeschlossen wird.

6. Sobald alle Elemente verbaut sind, erscheint ein Zeitcountdown. In dieser Zeit darf kein Bauelement herunterfallen.
7. Eine Meldung erscheint, dass das Level erfolgreich beendet wurde. Klicken Sie nun auf die Schaltfläche "zur Levelauswahl".

3.4 Resultat der Handlung

Mit der Tätigkeit 1 haben Sie ein Level erfolgreich abgeschlossen. Dadurch ist in der Levelauswahl nun das zweite Level freigeschaltet. Ebenfalls wurde die Bonusmarkierung erreicht, wodurch das Level 1 mit einem Stern versehen wurde. Falls dies nicht im ersten Anlauf gelingt, kann die Tätigkeit auch wiederholt werden.

4. Tätigkeitsbeschreibung 2- Level 2 erfolglos spielen

4.1 Handlungsziel

- Ausführen des Hauptanwendungsfalles “Level spielen”
- Zeigt, wie eine erfolglose Auswertung berechnet wird und die entsprechende “Game Over“-Meldung angezeigt wird.
- Zeigt, wie der Schwierigkeitsgrad erhöht wurde.

4.2 Voraussetzungen

Tätigkeit 1 muss erfolgreich ausgeführt worden sein.

4.3 Schritt für Schritt

1. In der Levelauswahl klicken Sie diesmal auf “Level 2”.
2. Klicken Sie mit der linken Maustaste in das Spielfeld und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ein Kreis erscheint.
3. Lassen Sie die Maustaste über dem Abgrund auf der rechten Seite los:

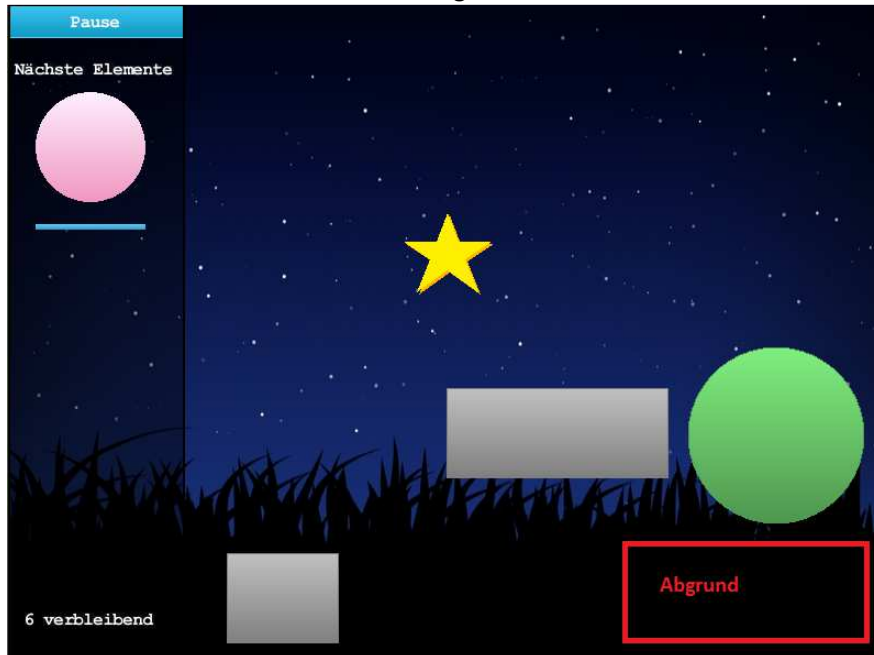


Abb. 4: Abgrund Level 2

4.4 Resultat der Handlung

Mit der Tätigkeit 2 haben Sie ein Level nicht erfolgreich abgeschlossen und das Spiel wurde beendet. Ein entsprechende “Game Over“-Meldung weist Sie darauf hin. Ausserdem wurde der Schwierigkeitsgrad des Level erhöht, in dem nur noch zwei Elemente in der Vorschau dargestellt werden.

5. Quellenverzeichnis

Reto Ferri et al. (2012) Softwareentwicklungspraxis „SEPS_ResultateV5“. Nicht öffentlich zugängliches PDF-Dokument, ZHAW.

Rosmarie Ernst et al. (2012) Softwareentwicklungspraxis „SEPS_BedAnleit_Auftrag_2012_11_12“. Nicht öffentlich zugängliches PDF-Dokument, ZHAW.

Grafiken:

Abb. 1: Hauptbildschirm “Play Something“, selbsterstellte Grafik

Abb. 2: Platzieren des ersten Elements in Level 1, selbsterstellte Grafik

Abb. 3: Beispielanordnung Level 1, selbsterstellte Grafik

Abb. 4: Abgrund Level 2, selbsterstellte Grafik