Projektskizze

Idee

Ziemlich schnell war für das Team klar, dass eine Android Applikation entwickelt werden sollte. Die Steuerung sollte möglichst auf einen Touchscreen angepasst werden. Die erste Idee des Teams bestand darin eine Art Arcarde-Rollenspiel zu programmieren. Ideen für das Spiel bestanden reichlich, jedoch fehlte es an Innovationen für die letztendliche Bedienung. Während einer extrem fesselnden Mathematikstunde kam ein Teammitglied auf die Idee eine Art 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 Container zu beladen, wobei die Fracht möglichst kompakt und dessen Gewichts gleichmässig verteilt verladen werden muss. Dabei gilt es natürlich ein Zeitlimit einzuhalten.

Hauptanwendunsfall

Der Hauptanwendungsfall des Spiels besteht darin, dem Benutzer einen fordernden Zeitvertreib zu bieten, welcher die Geschicklichkeit und Kombinatorischen Fähigkeiten des Spielers auf die Probe stellt. Dabei soll der Spielspass nicht durch einen extrem hohen Schwierigkeitsgrad des Spiels getrübt werden. Ein wichtiger Aspekt der Software besteht darin, dass auch innert kurzer Zeit ein schnelles Spiel gestartet werden kann.