Projektbeschreibung Beerjump

Inhalt

[1 Projektteam 1](#_Toc51339737)

[2 Ausgangslage 1](#_Toc51339738)

[3 Idee 1](#_Toc51339739)

[4 Eingesetzte Techniken 2](#_Toc51339740)

# Projektteam

Niels Mathys – mathynil – [mathynil@students.zhaw.ch](mailto:mathynil@students.zhaw.ch)

Dominic Gisler – gisledom – [gisledom@students.zhaw.ch](mailto:gisledom@students.zhaw.ch)

Leo Meier – meierleo – [meierleo@students.zhaw.ch](mailto:meierleo@students.zhaw.ch)

# Ausgangslage

Für unser MOBA1 Projekt sollen wir ein simples Mobiles Spiel programmieren. Das Spiel soll in einem angemessenen Rahmen realisierbar sein. Das Spielprinzip muss nicht das Rad neuerfinden.

Als Beispiel Spiele wurden «4-Gewinnt», «Mensch ärgere dich», ein Augmented Reality Suchspiel oder «Sternhalma» genannt.

Zudem soll das Projekt mittels einer «Moodle-Wiki page» dokumentiert <https://moodle2.zhaw.ch/mod/wiki/view.php?pageid=11351> werden.

Der Code wird auf dem Github hinterlegt: <https://github.zhaw.ch/mathynil/BeerJump>

# Idee

Unser Projekt soll an das Spiel «Doodlejump» angelehnt sein. Für die Entwicklung werden wir ein Native App entwickeln. Der Name unseres Spiels ist «Beerjump» und dieser Name ist Programm. Der Spieler muss wie bei «Doodlejump» möglichst weit in die höhe kommen. Die Münzen bei «Doodlejump» werden bei uns als Bierflaschen dargestellt. Diese haben 2 verschiedene Funktionen. Zum einen stellen sie einen Multiplikator der Punkte dar, zum anderen wird aber auch ein Negativeffekt stattfinden.

Dieser Negativeffekt ist noch nicht klar definiert. Es soll aber so Designt werden, dass es sich lohnt die Bierflaschen einzusammeln, diese Aktion aber die Schwierigkeit erhöht.

Falls wir die Realisierung schneller als erwartet durchführen können, werden wir noch weitere Features einbauen. Diese wird dann in der Moodle Projektseite dokumentiert.

# Eingesetzte Techniken

Wir werden als Programiersprache “kotlin” nutzen. Ob wir zusätzlich ein Framework benutzen ist noch nicht klar.