|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Plantastic | | | |
|  | | | |
| **Projektbeschreibung** | | | |
| Plantastic soll ein einfaches Gartenspiel sein, indem man Pflanzen kaufen, anpflanzen und ernten kann. Wenn man Pflanzen erntet, bekommt man Geld, mit dem man sich neue Pflanzen kaufen kann. Der Benutzer startet mit einem Startkapital von 10$. Das Spiel wird nur aus 9 Feldern bestehen, die bepflanzt werden können. Die Felder sind Quadratische aneinandergereihte Blöcke, welche alle zusammen ein Beet geben.  **Der Benutzer wird folgendes Anpflanzen können:** - Kartoffeln - Mais - Tomaten  **Der Preis der Pflanzen liegt bei:** - 10$ für Mais - 20$ für Tomate - 30$ für Kartoffel  Mit jeder gepflanzten Pflanze bekommt der Benutzer das fünffache zurück. Beispiel: Wenn der Benutzer einmal Mais pflanzt, bekommt er fünf Maiskolben zurück, welche automatisch verkauf werden.  **Der Preis für den Verkauf liegt bei:** - 5$ für Maiskolben - 7$ für eine Tomate - 10$ für eine Kartoffel  **Die Pflanzen sollen nicht direkt verfügbar sein, Weshalb wir eine Wartezeit einrichten wollen:** - 30 Sekunden für Mais - 1 Minute für Tomaten - 2 Minuten für Kartoffeln  **Wie das Pflanzen funktioniert:** Auf der rechten Seite der Anwendung sollen die Pflanzen untereinander angereiht sein. Der Benutzer kann eine Pflanze anklicken und dann ein Feld, um die Pflanze zu pflanzen.  **Wie das Ernten funktioniert:** Wenn die Zeit abgelaufen ist, ändert sich das Aussehen der Pflanze und der Benutzer weiss, dass man sie nun ernten kann. Um sie zu ernten, muss die Pflanze angeklickt werden.  **Wie das Verkaufen funktioniert:** Der Benutzer muss dafür nichts tun. Wenn die Pflanze angeklickt wird, wird sie automatisch mit dem oben genannten Wert verkauft.  **Was unser Spiel nicht sein soll:** Unser Spiel kann nicht erweitert werden. Es ist ein Spiel ohne Level. Die Pflanzen bleiben dieselben und die Felder werden nicht mehr.  Die Entwicklung erfolgt in Unity Version 2021.3.9.f1 und C#. | | | |
|  | | | |
| **Module** | | | |
| 306 | | | |
|  | | | |
| **Zusätzlich benötigte Materialien** | | | |
| Internet und Schulunterlagen, sowie bereits erstellte Projekte in Unity | | | |
|  | | | |
| **Auftraggeber** | **Weitere Kontaktpersonen** | | **Begleitperson BBB** |
| Daniel Lauk |  | | Daniel Lauk |
|  | | | |
| **Projektleiter** | | **Teammitglieder** | |
| Alle Teammitglieder übernimmt diese Aufgabe mindestens ein Mal. | | Eslem Akdemir, Sanjay Raviraj, Elisa Petit-Sirigu | |
|  | | | |
| **Termin Projektstart** | | **Termin Projektende** | |
| 20.12.2022 | | 27.02.2023 | |