

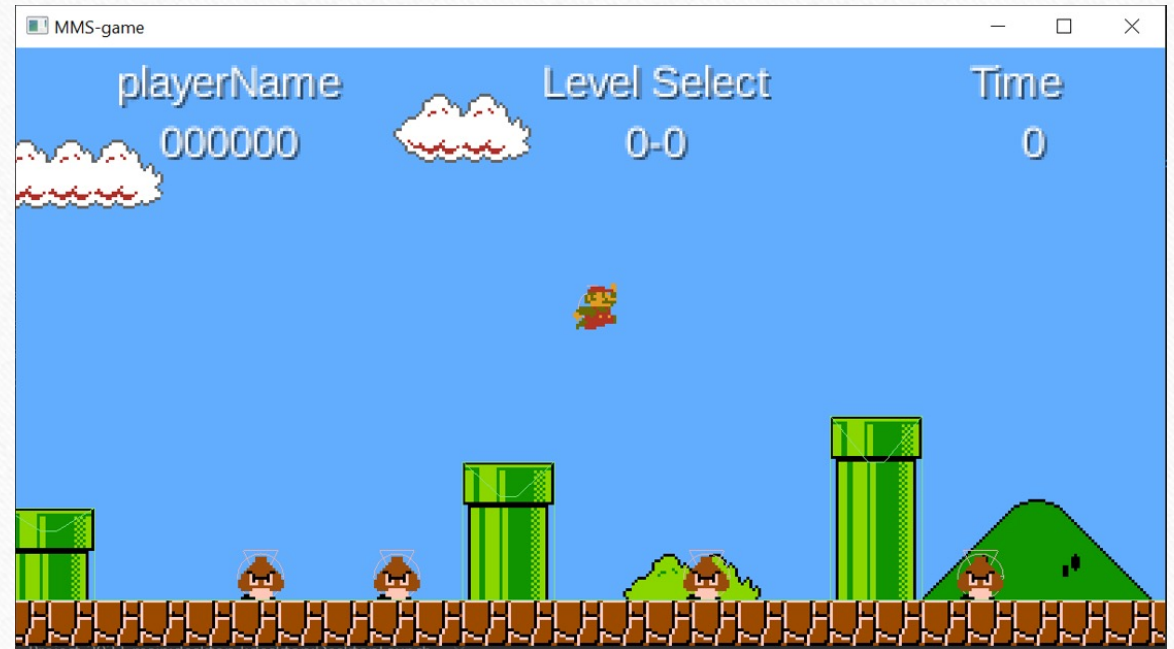
# MultiMedia-Projekt

Thema: Interaction of Minigames



# Mario Mini-Welt Game Selector

- selbstimplementierte Nachbildung von Mario Word (Nes)
- jede Pipe -> ein Mini Game

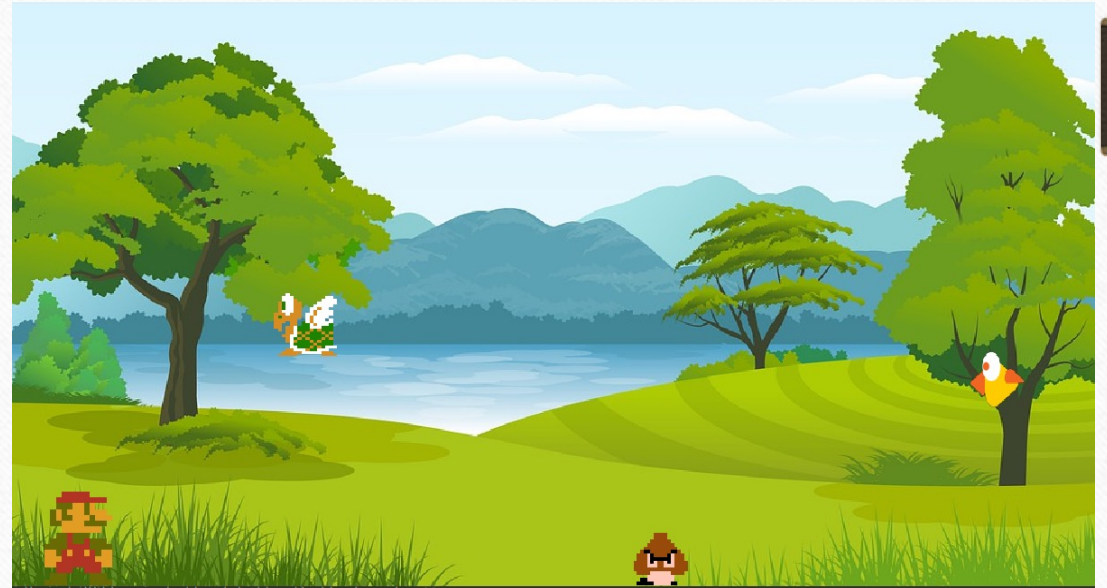


# Dino Runner

---

Herausforderungen:

- Gegner-Implementierung Animation
- Zufällige Generierung
- Kollisionserkennung
- Performance - Optimierung
- Spielerinteraktion (



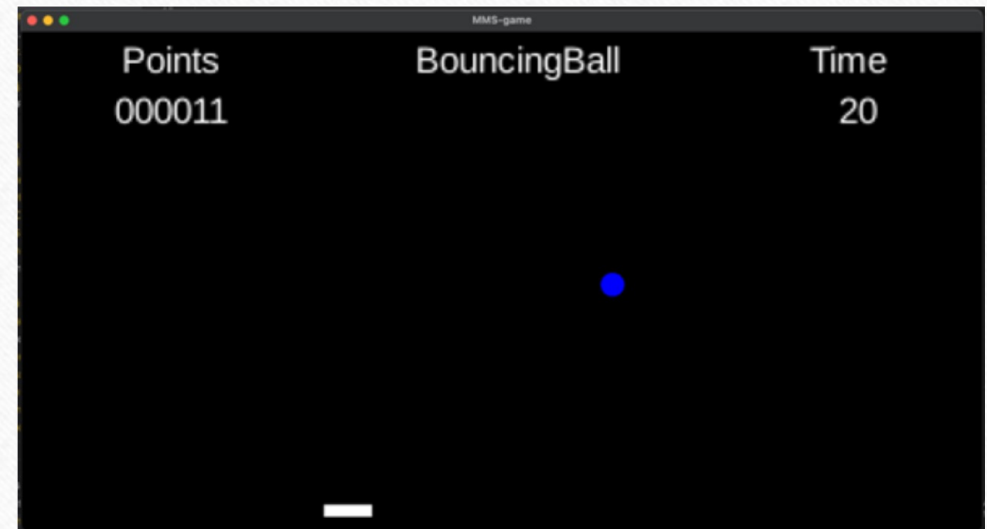


# BouncingBall

---

Herausforderungen:

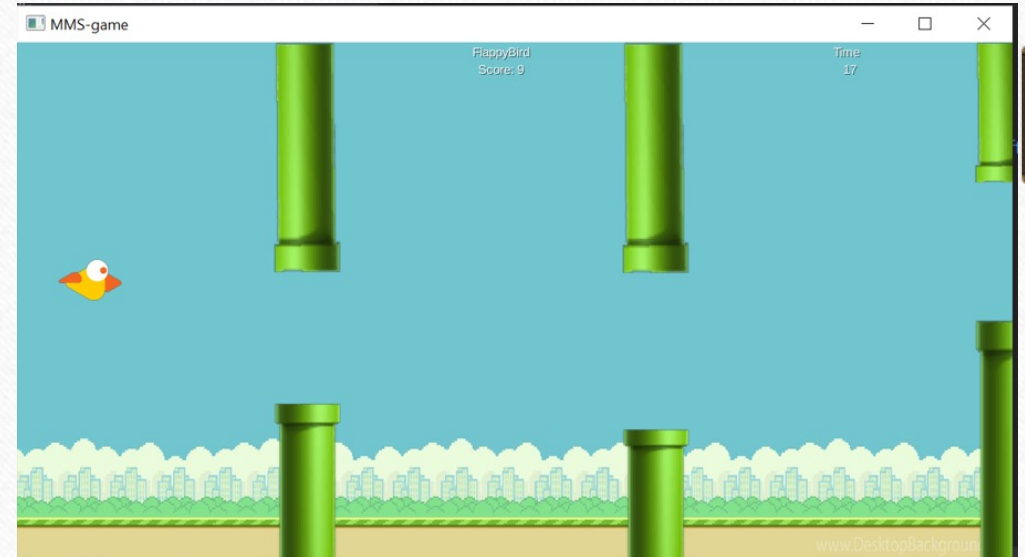
- Grafische Darstellung der Ball Bewegung
- Kollisionserkennung & Corner cases
- physikalische Berechnungen



# Flappy Bird

Herausforderungen:

- Grafik und Animation
- Steuerung und Flugphysik Schwerkraft
- Kollisionserkennung
- Level-Generierung mit Pipes (Endlosschleife)
- Highscore-Verwaltung
- Soundeffekte für jede Aktion implementiert





# Sus-Jump

Herausforderungen:

- Plattform Bearbeitung
- 3 ausgearbeitete Level
- Bewegungssteuerung
- Kollisionserkennung
- Timing und Geschicklichkeit
- Punktevergabe
- Highscore-Verwaltung



# Jump king

## Herausforderungen

- präzise Steuerung des Charakters
- fehlender Tod: Obwohl der Spieler nicht sterben kann, ist das Ziel, nicht herunterzufallen
- unterschiedliche Umgebungsebenen
- ultimativer Preis: Das Ziel des Spiels ist es, den Block aus reinem Gold zu erreichen

