Knight fight

**Projektgruppe:** Lia Louise Natter und Luis Kaufmann  
**Klasse:** 1AHIF  
**Jahr:** 2024

Ein Bild, das Screenshot, Dunkelheit, Schwarz enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Ein Bild, das Mond, Screenshot, Himmel enthält.

Automatisch generierte Beschreibung  
  
**Betreuer:in:** Lukas Diem

**Kurzbeschreibung:**

1 gegen 1 fighter, der sowohl mit Controller als auch mit Tastatur geht. Ist aber für Controller optimiert, deswegen ist es leicht unpraktisch zu zweit an einer Tastatur zu spielen

# Inhaltsverzeichnis

[1 Inhaltsverzeichnis 2](#_Toc166571015)

[2 Projektzeitplan 3](#_Toc166571016)

[2.1 Projektzeitplan: Lia Natter 3](#_Toc166571017)

[2.2 Projektzeitplan: Luis Kaufmann 3](#_Toc166571018)

[3 Lastenheft (Kurzbeschreibung, Funktionsumfang, Skizzen) 4](#_Toc166571019)

[4 Pflichtenheft 5](#_Toc166571020)

[4.1 Interner Programmaufbau (Programmlogik) 5](#_Toc166571021)

[4.2 Umsetzungsdetails 5](#_Toc166571022)

[4.3 Ergebnisse, Interpretation (Tests) 5](#_Toc166571023)

[5 Anleitung 6](#_Toc166571024)

[5.1 Installationsanleitung 6](#_Toc166571025)

[5.2 Bedienungsanleitung 6](#_Toc166571026)

[6 Bekannte Bugs, Probleme 7](#_Toc166571027)

[7 Quellen 8](#_Toc166571028)

[8 Info 9](#_Toc166571029)

# Projektzeitplan

## Projektzeitplan: Lia Natter

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Aufgabe | Status (%) |
| 30.04 2024 | Ordner Struktur (Main.py ...) erstellen | 100% |
| 16.5 2024 | Player Class | 100% |
| 17.5 2024 | Links-Rechts-Bewegung | 100% |
| 21.5 2024 | Hintergrund erstellen | 100% |
| 22.5 2024 | Springen | 100% |
| 29.5 2024 | Gravitation | 100% |
| 4.6 2024 | Player pawnpunkte | 100% |
| 12.6 2024 | Startmenü | 100% |
| 16.6 2024 | Deathscreen | 100% |

## Projektzeitplan: Luis Kaufmann

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Aufgabe | Status (%) |
| 30.4 2024 | Allgemeine Initialisierung VCS | 100% |
| 12.5 2024 | Player Class | 100% |
| 16.5 2024 | Start neuer Class für Spritsheets und ihre Animation | 100% |
| 21.5 2024 | Wechsel der Art wie die Player Class initialisiert wird und der Art wie Inputs verarbeitet werden | 100% |
| 22.5 2024 | Das Tmx File Verarbeitung | 100% |
| 06.06 2024 | Collision with use of Tmx | 100% |
| 11.06 2024 | Schläge | 100% |
| 16.6 2024 | Animation | 100% |

# Lastenheft (Kurzbeschreibung, Funktionsumfang, Skizzen)

2.1. Kurzbeschreibung

1 gegen 1 fighter, der sowohl mit Controller als auch mit Tastatur geht. Ist aber für Controller optimiert, deswegen ist es leicht unpraktisch zu zweit an einer Tastatur zu spielen

2.2. Skizzen

Spielprinzip genau erklären

2.3. Funktionsumfang

Alle Funktionen genau erklären.

Must-Haves und Nice-To-Haves beschreiben (Punkteliste). Must-Haves müssen umgesetzt werden.

Beispiele:

|  |  |
| --- | --- |
| Taste D | Bewegt die Spielerfigur um 5 Pixel nach rechts |
| Taste S | Speichert aktuellen Zustand des Spiels (Save) |
| Mausklick | Zerstört Sprite unter dem Cursor |
|  |  |

# Pflichtenheft

## Interner Programmaufbau (Programmlogik)

## Umsetzungsdetails

Nach jedem Durchlauf wird überprüft ob ein Controller angeschlossen wurde ist dem so, dann wird für eben diesen ein neuer Player erstellt dieser hat eine eigene lebeleiste und alles, was ein Player eben braucht. Wird im Menü angegeben, das man stattdessen mit einer Tastatur spielen möchte, wir nicht auf solche Verbindungen geachtet, sondern direkt zwei Player erstellt die dann mit den dazugehörigen tasten gesteuert werden

## Ergebnisse, Interpretation (Tests)

Das Programm läuft sehr gut das einzige Problem ist das bereits erstellte Player sich nicht löschen lassen. Das heißt, sollte eine Person einfach nut ganz oft ein und ausstecken dann wird für jedes Mal eine neue Figur erstellt.

# Anleitung

## Installationsanleitung

* Python 3.12
* Pygame 2.5.2
* PyTMX 3.32

Für Installation einfach in CMD pip install und dann der Name eingeben

## Bedienungsanleitung

Muss so genau sein, dass auch ein neuer, unbedarfter Benutzer damit zurechtkommt.

Screenshots nicht vergessen!

# Bekannte Bugs, Probleme

# Player können nicht wieder gelöscht werden, dies war einfach ein Zeit problem.

# Das Knopf-layout ist abhängig von der Controller Marke, das heißt das heißt es ist zwar für jeden spielbar aber mit verschiedenen Knöpfen.

# Quellen

Gib hier die Quellen aller verwendeten Materialien (Bilder, Sounds, etc.) an.

# Info

* Der Zeitplan ist wöchentlich auszufüllen!
* Projektbenotung: Neben dem Endprodukt werden vor allem **der Projektfortgang, die Arbeitsweise und die Termintreue** benotet (keine Projekte, die in der letzten Nacht fertiggestellt werden!) Der Code soll möglichst übersichtlich gehalten werden (Einsatz von **Funktionen und Klassen**).

**Viel Spaß und happy coding!**