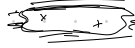
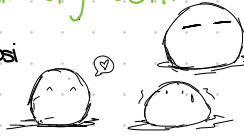


- bis Mittwoch 26.05:
- exemplarisches Layout für Konzept - Dokumentation

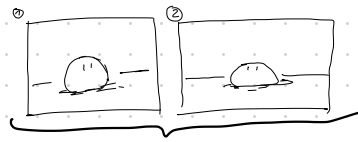
- bis (n):
- mit Objekten der Objektorientierten Programmierung (SEHR WICHTIG)
 - getrennt von P2
 - Startscreen
 - Tutorial
 - Wiederspielbar sein
 - import/ export
- sollte:
- Tamagotchi ähnlich
 - Ressourcen (Hunger, Mineralien, etc)
 - irgendwas zum Erreichen
 - Szenen
- muss nicht zu OP sein

Tamagotchi

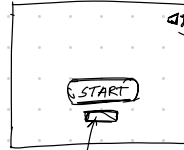
Blubsi



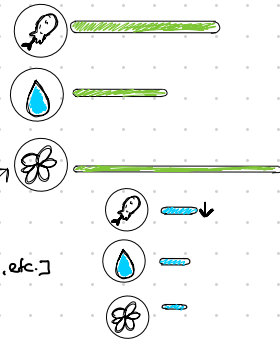
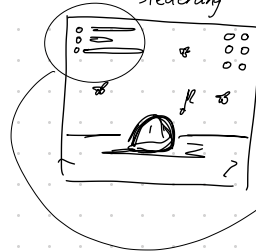
Main - Zustände für Animation



bouncy



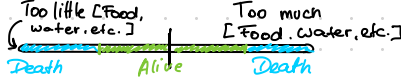
Tonlautstärke / on / off



- Start - Button → starts Game
- Pause - Button → goes to Pause - Screen
- Exit Game → goes to Startscreen
- Continue → Continues game
- Restart - Button
- Mute / Music - Button
- Controls - Preview - Button

In - Game - Functions:

- Animationen
- Feeding - Funktion (+1 Hunger)
- Thirst - Funktion (+1 Water)
- Sleep - Funktion (+1 sleep)
- Fun - Funktion (+1 Fun)
- Dress - up (?)
- Singin - Funktion: (+1 Fun)



Grundbedürfnisse

classes - needed:

- class Blubsi
- class ButtonsForNeeds
- class NeedsUP
- class NeedsDown

for when you feed in green area

for when you dont feed in specific time or feed too much

time - aspekt:

- When time [n] goes by
- 1 [Food, Water]
- connects to real time (display on screen?)

end stadium: Blubsi age stadium

