

Tamagotchi-Projektplanung

Idee: Anhand der Inspiration des Plantgotchi und des Zenbonsai Beispiels, möchte ich einen Weinreben- "Tamagotchi" coden. Durch verschiedene Aktionen, wie z.B. Sonneneinstrahlung oder Bewässerung (Regen) bringt man die Rebe am Stock zum Wachsen. Je nach dem, wie gut diese Entwicklung angetrieben und aufrecht erhalten wird, bekommt man mehr oder weniger gute Trauben (oder Wein) als Ergebnis.

Als Klassen könnte man die einzelnen Rebstücke einteilen und zusätzlich die „Erweiterungen“ davon, also z.B. die Blätter, oder am Ende auch die Trauben, damit man diese nicht einzeln einfügen muss. Ebenso die verschiedenen Aktionen wie z.B. die Sonneneinstrahlung und die Bewässerung.

Den Hintergrund möchte ich in einer einzelnen Datei coden, damit der Wechsel in den verschiedenen Situationen übersichtlich und nachvollziehbar ist. Außerdem ist es so praktisch, wenn man im Design etwas ändern möchte, ohne den Spielverlauf vorher durchgehen zu müssen.

Skizzen: Im Hintergrund sollen Weinberge zu sehen sein, und je nach Aktion eine farbliche Stimmung. So soll z.B. bei Sonnenschein auch der Hintergrund hell erleuchtet sein und bei Regen eher düster und bewölkt. Im zentralen Fokus soll ein Rebstock stehen, um welchem dann die Rebe herumwächst.

(beispielhafte Darstellung)

