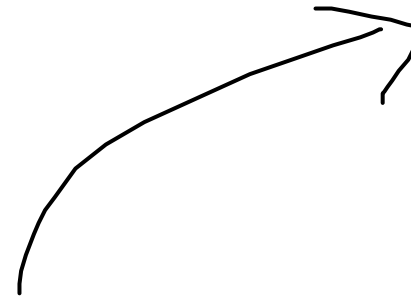


„Tamagotchi“- Planungen von Maja Mae Mittelstädt

2. Semester Creative Coding / Sommersemester 2021



Freie Interpretation nach
dem Tamagotchi-Prinzip



Anforderungen an die benotete Übung

Tamagotchi-Prinzip

- sehr freie Auslegung des Tamagotchi-Prinzips
- simuliert Lebenszyklus/Entwicklung d.h. eine Art von Fortschritt/Punktstand/Ergebnis
- eine oder mehrere Ressourcen/Bedürfnisse (z.B. Wasser, Licht)/ (bei Vernachlässigung stirbt es)

Anregungen/optimale Beispiele:

- darf über mehrere Sessions hinweg gespielt (Reset-Button) oder innerhalb eine Session abgeschlossen sein (z.B. indem Daten zwischengespeichert werden)
- darf über verschiedene Räume/Orte/Biome/Szenen verfügen
- darf eine Story enthalten
- darf Spuren von Humor, Sarkasmus oder Ironie enthalten
- darf Ihre persönliche Handschrift tragen

Allgemein

- ✓ Abgabe-Termin: 25.06.2021
- ✓ Planungen (inklusive Klassendiagramm bis zum 08.06.)
- ✓ getrennt vom Gruppenprojekt
- ✓ objektorientierter Aufbau (Zentrales Learning!)
- ✓ in HTML einbinden
- ✓ Starscreen (Erklärung)

Brainstorming/Mind-Map Methode



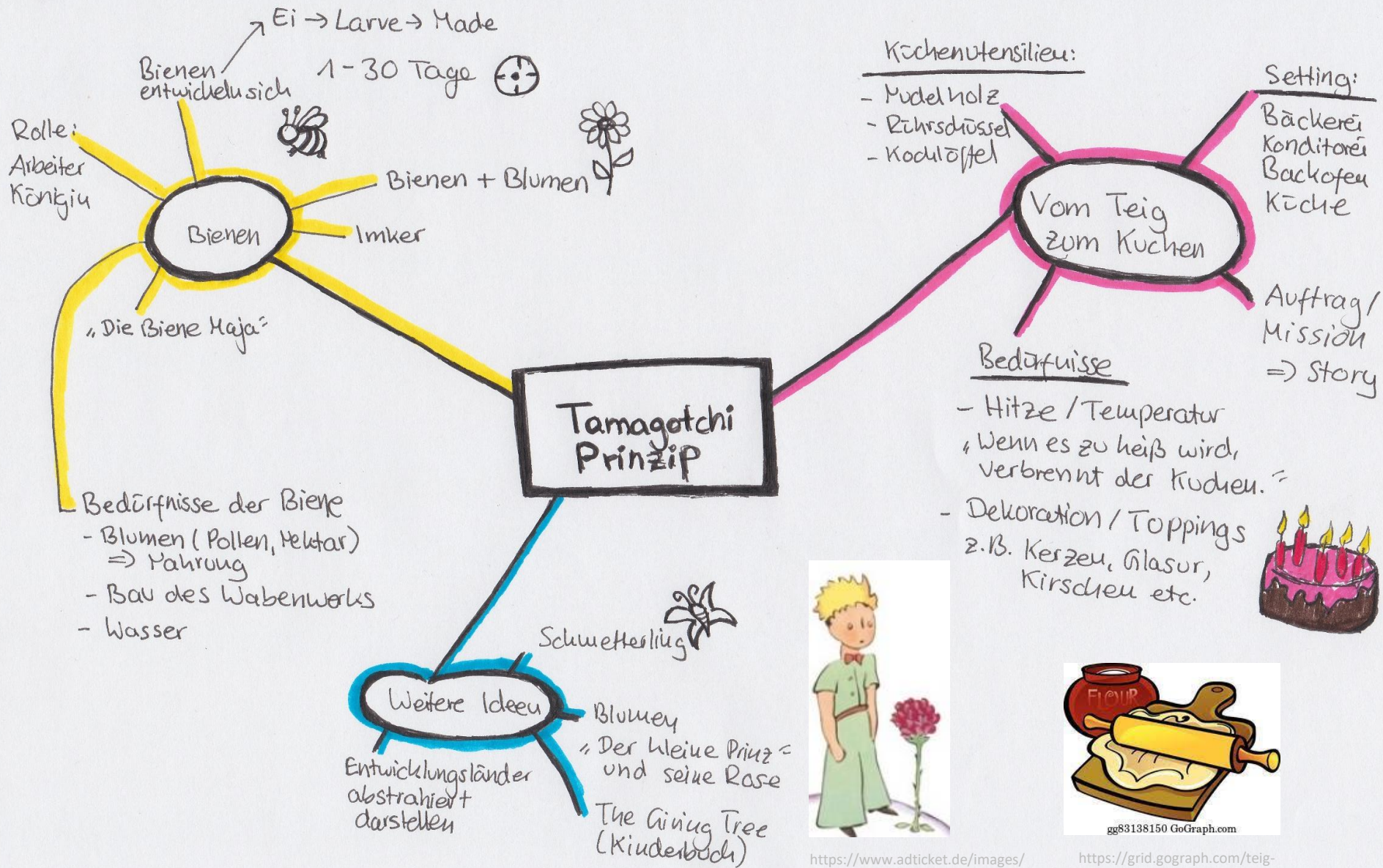
<https://www.digitalefolien.de/biologie/tiere/insekt/biene/tnebien1.JPG>



https://image.freepik.com/vektoren-kostenlos/drei-bienen-fliegen-ueber-einige-blumen_33070-1586.jpg



https://www.pclipart.com/picdir/middle/30-303943_minus-blumen-drei-kleine-schweine-blumen-kunst-rotkppchen.png



https://www.adticket.de/images/event/d/der_kleine_prinz_muhr_a_m_see_tickets_2016.jpg



gg83138150 GoGraph.com

https://grid.gograph.com/teig-mit-nudelholz-Vektor-Clipart_gg83138150.jpg

Freie Interpretation

Zu Beginn hatte ich noch die Idee mit dem Lebenszyklus einer Larve zur Biene, es hat mich dann aber doch zu sehr gereizt ein weniger klassisches Tamagotchi zu gestalten. Mein Tamagotchi ist kein Lebewesen, sondern ein Kuchen, der sich entwickelt. Also sozusagen vom Teig zum Kuchen.

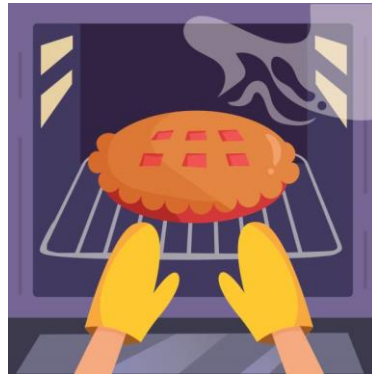
Zu dem Bedürfnis des Kuchens gehört es schön auszusehen d.h. ein Kuchen braucht eine Glasur und Kerzen. Bzw. der Kunde der Konditorei möchte, dass sein Kuchen nach seinen Wünschen gebacken wird. Werden die Wünsche des Kunden nicht erfüllt, scheitert der Spieler. (Story: Auftrag erfüllen)



Inspirationsboard



gg83138150 GoGraph.com



<https://media.istockphoto.com/vectors/pie-in-the-oven-hvector-cartoon-vector-id847089908?k=6&m=847089908&s=612x612&w=0&h=0&w8bWbFzptu8TKaNeA7cNmOdUdn3BB0x35iIYeThGk=>



http://clipart.coolclips.com/480/vectors/tf05174/CoolClips_vc012718.png

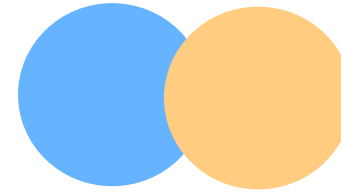


<https://thumbs.dreamstime.com/b/chocolate-cake-clipart-cartoon-cherries-glazed-clip-art-123601812.jpg>

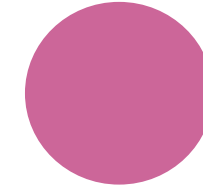


https://www.clipartfree.de/images/joomgallery/originals/berufe_6/ausbildungsberufe_322/konditor_clipart_bild_grafik_zum_thema_ausbildungsberufe_20200101_1680455463.png

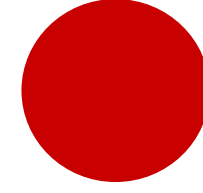
Farbpalette



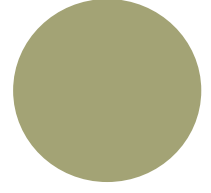
Hintergrund



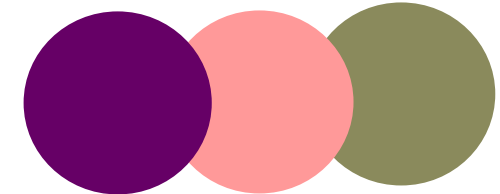
Button-Farbe



Kerze



Kuchenteller



Glasuren

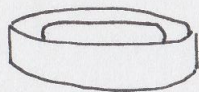


https://lh3.googleusercontent.com/proxy/wZvFY5W7PVMr-awIYcJaPji5-8i_fhJ8h_zFfHbszYfsx0jbKRKBuJGOaD_cX6ufwIdVgXr1hEh9Fc0lU18KiUGmZn-fA

Überlegungen zum Ablauf

Auftrag: Torte backen nach den Wünschen des Kunden

STUFE 1



→ heller Teig
Umgebung: Backofen

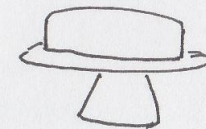
↓
Bedürfnis: Hitze

evtl. Teig wird voluminöser

Wähle eine Temperatur

- 1) Temperaturstufe → verbrennt / Feuer, wird schwarz → gescheitert
↳ Startscreen
- 2) Temperaturstufe → perfekt
- 3) Temperaturstufe → zu wenig, bleibt roh und hell → gescheitert
↳ Startscreen

STUFE 2



→ braune Kuchenbasis

→ Kuchen dekorieren

2.1 Glasur

- drei Farben zur Auswahl



2.2 Kerzenanzahl auswählen

→ Flammen animieren



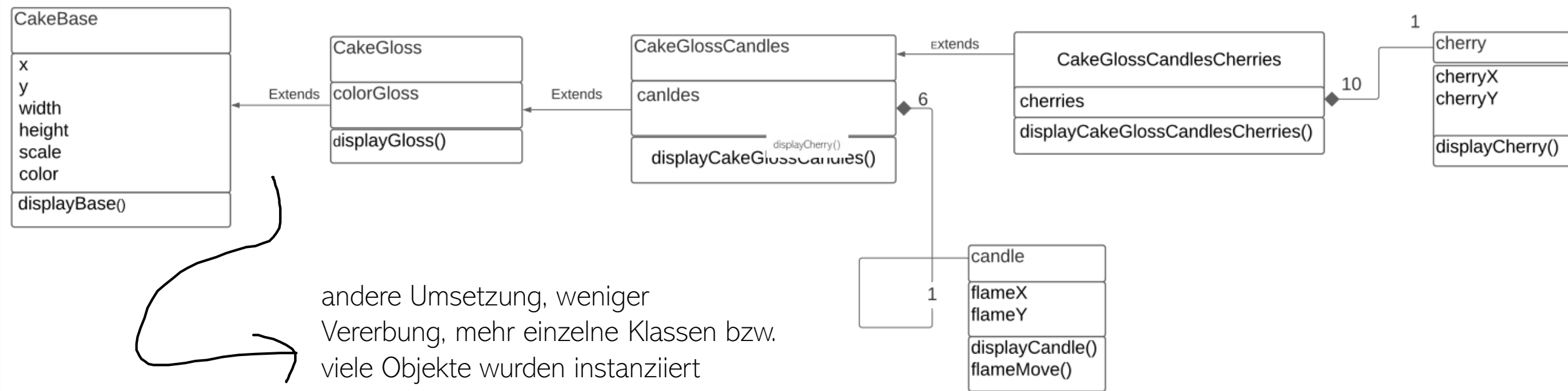
2.3 Weitere Deko

z.B. Kirschen oder
Happy Birthday Schild

Ausgang: Ziel

Auftrag richtig erfüllt, wie der Kunde die Torte gewünscht hat
oder
failed

Anmerkung: Stufe 1 habe ich aus Zeitgründen ausgelassen.



Klassen:

```

import Cake from "./cake.js";
import Gloss from "./gloss.js";
import Candle from "./candle.js";

```

```

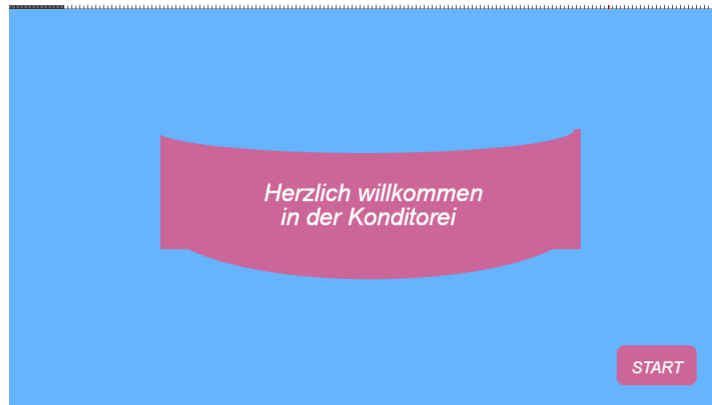
import Injection from "./injection.js";
import Setting from "./setting.js";
import Button from "./showButton.js";

```

```
import ButtonHitTest from "./buttonHitTest.js";
```

```
export default class Button extends ButtonHitTest
```

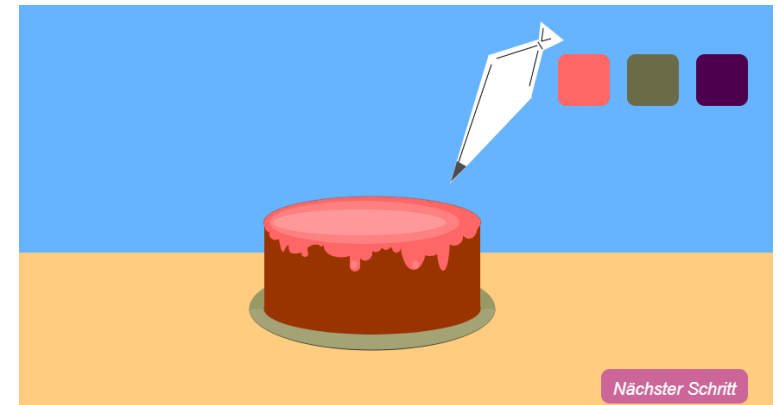
Screens



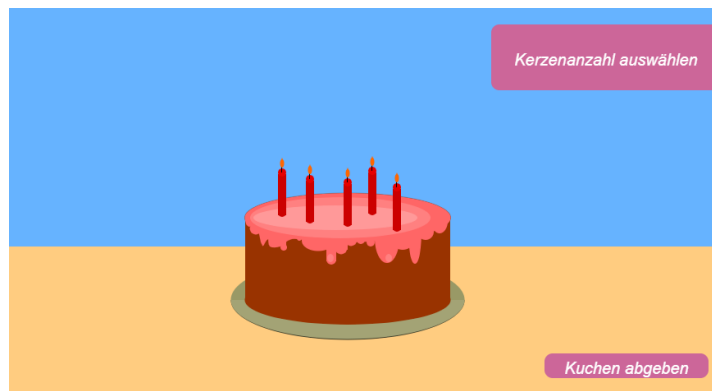
Start-Screen



Aufgabe-Screen



Erster Schritt –Screen (Glasur)



Zweiter Schritt –Screen (Kerze)



Ende-Screen (Gewonnen/verloren?)

Erweiterungen im Design

- Bessere Funktionsanzeigen der Buttons ausarbeiten – „Ich bin ein Button, bediene mich.“
- Unterschiedliche Hintergründe/Kulisse der Konditorei mehr ausarbeiten