

C2	Semesterprojekt - Tamagotchi Planung	Isabel Lanzendörfer
-----------	---	----------------------------

C2 Tamagotchi Planung

Parameter:

- Fun/Happiness
- Health
- Growth/Development

Tamagotchi Pet:

- Wieder No-Face (Studio Ghibli)
- Pflanze von WALL-E (Pixar)
- Fiktives Pet, ganz ausgedacht
- Pinguin/Turtle/Shark
- Baby Yoda
- **Baby-Groot**

Screens:

- Story-Screen, Intro, kurze Einleitung bei der die Story vorgestellt wird, Spielziel wird erklärt
- Start-Screen, Spieler:in wird Groot überreicht
- Game-Screen
- Result-Screen → entweder ist Groot vollständig entwickelt, aus dem Topf rausgewachsen oder seine Bedürfnisse wurden vernachlässigt und Groot stirbt

Story:

- Rocket überlässt dem/der Spieler:in Baby-Groot, weil die Guardians of the Galaxy zu eine gefährliche und wichtige Mission aufbrechen müssen (,um die Galaxie zu retten z.B.) und es ist zu gefährlich für Baby-Groot
- Somit wird der/die Spieler:in beauftragt Groot babyzusitten

Coding:

Button-Class

- Ermöglichen User Interaction mit dem Pet
- Beispiele: „water“, „fertilize“, „remove weed/clean“, „turn on music“

Pet-Class

- Aussehen des Pets (vermutlich eher mit SVG-Grafiken arbeiten) → Kapselung
- Mood changes/ Emotionsveränderung
- Stimmung/Emotion soll sich ändern, wenn Bedürfnisse bzw. gewisse Parameter sehr niedrig sind

C2	Semesterprojekt - Tamagotchi Planung	Isabel Lanzendörfer
-----------	---	----------------------------

- Groot wächst, verschiedene Entwicklungsstadien

Html und CSS

- Ein statischer Hintergrund, in diesem ist dann der Game-Screen mitsamt Pet eingebettet
- Spielanleitung/ How to play ist immer sichtbar

Extra/Nice to haves:

- Blinking Groot
- Loading Bar auf dem Start-Screen
- Enter Name → Groot einen anderen Namen geben oder Babysitter Name eintragen
- Verschiedene zeitabhängige Screens, je nach Uhrzeit wird eine andere Tageszeit dargestellt (Morgen, Mittag, Nachmittag, Abend, Nacht)