

Tamagotchi – Planung

Der Tamagotchi

- (Haus-)Pflanze (oder Pflanze, die besonders gepflegt werden muss)

Ziele des Users

- Die Pflanze groß und stark werden lassen und vorm Sterben bewahren
- Wissen über diese besondere Pflanze ergattern

Ziele des Designers

- Emotionale Bindung zwischen User und Tamagotchi aufbauen
- User über die richtige Pflanzenpflege unterrichten
- Die Interaktion lustig und süß gestalten

Konzeption

Recherche (zweites Dokument)

- Welche Pflanze braucht besondere Pflege, die nicht so einfach ist (z.B. unregelmäßiges gießen)
- Wo sollte diese Pflanze stehen?
- Darf die Pflanze nicht neben anderen Pflanzen stehen?
- Kann diese Pflanze von Schädlingen befallen werden?
- Produziert diese Pflanze Ableger?

Gestaltung

- Lebensblume als Logo?
- Objekte
 - Pflanze
 - Blumentopf (hat kleines Namensschild)
 - Hintergrund
 - Fenster (für Sonnenschein)
 - Buttons
 - Anzeigen
 - Lexikon für Informationen (für den Notfall)
 - Animierte Objekte
- Mood /Farben
 - Entspannt
 - Liebevoll
 - Hipster- Farbpalette (grün, braun, blau, Eukalyptus)
- Animationen (was wird animiert)

- Pflanzenblätter (wehen im Winds so ein bisschen)
- Gießkanne
- Bestäuber
- Putztuch(?)
- Sprechblasen des Users, wenn er der Pflanze gut zu spricht
- Ggf. das umtopfen (also neuer größerer Blumentopf)

Parameter /Logik des Spiels

- Echt- Zeit (muss sonst macht der Tamagotchi keinen Sinn)
- Licht bzw. Sonne
 - Wenig Sonne = gelbliche Blätter (? – Recherche)
- Wasseranzeige / Durst
 - Pflanzenspitzen werden trocken, Pflanze verliert Glanz
- Seelisches Wohlbefinden ;)
 - Anzeige und Kommentare wirken sich auf die Pflanze aus →fängt an ein bisschen zu glänzen)
- Größe der Pflanze → führt irgendwann zum umtopfen
- Lebenserwartung (duschen, richtiger Standort)

Technische Gestaltung (Steuerung)

Einzelne Screen Wechsel

- Erster Screen → Auswahl von Pflanze (Pflanze wird mit kurzem Steckbrief angezeigt)
- Zweiter Screen → eintippen von Pflanzennamen
 - Ggf. immer mehr Pflanzen hinzufügen
 - Oder am Anfang direkt zwei Pflanzen auswählen?
- Dritter Screen → Hauptscreen – Game Screen, wenn Pflanze sich verändert, dann ändert sich nur der Teilbereich oder wirklich der gesamte Screen?
- Ggf. fürs Lexikon extra Screen

Aktionen (Zeitgesteuert)

- Gießen
- Komplementieren (wunderschöner langer Array mit viiielen Komplimenten)
- In die Sonne stellen
- (ggf. duschen)
- (ggf. Blätter abschneiden)
- (ggf. Putzen)
- Umtopfen
- Ableger entnehmen
- Von Schädlingen befreien

- Ggf. anmalen (zwei Muster zur Auswahl stellen)
- Ggf. neues Namenschild oder Namenschild schön erneuern
- Auswahl der Buttons/Aktionen mit Mouse
- Die Anzeigen sind längliche Säulen, die mit den Bedürfnissen gekennzeichnet sind
- Auf „Fensterbank“ klicken und Pflanze im aktuellen Zustand auf Fensterbrett zeigen—Y Möglichkeit eines Screenshots

TO-DO

- Recherche
- Loopy erstellen
- Klassendiagramm / Aktivitätsdiagramm
- Wie viel zeichne ich, Wie viel code ich?
- Animationen verstehen

Add-On-Version(en)

- Man kann mehr als eine Pflanze gleichzeitig bemuttern
- Man kann sie alle zusammen auf ein Fensterbrett stellen → Screenshot als Desktop Hintergrund
- Mehr Muster fürs Ausmalen kreieren
- Fürs gießen auf „gießen“ klicken und dann aber mit Pfeil Tasten das Wasser dosieren (ggf. zu unnötig aufwendig?)