Software Engineering – Das Projekt

# Name

Die verrückte Sightseeing-Tour

# Ziel

Ein amüsantes Spiel für Groß und Klein zur Förderung von Logik, räumlichem Vorstellungsvermögen und der Allgemeinbildung.

Das bekannte Brettspiel „Das verrückte Labyrinth“ soll in abgewandelter Form als Android-App mit Java umgesetzt werden. Das Spiel soll für 1-6 Spieler ab 7 Jahren an einem oder mehr Geräten (z.B. Smartphones) spielbar sein.

# Spielprinzip

Das Spiel besteht aus abwechselnd festen und beweglichen, quadratischen Spielplatten. Diese bilden ein Labyrinth, in dem verschiedene Sehenswürdigkeiten zu finden sind. Ziel ist es durch Verschieben der Platten die zuvor gezogenen Reiseziele nacheinander in der richtigen Reihenfolge zu erreichen. Der Spieler, der zuerst all seine Sehenswürdigkeiten besucht hat, gewinnt. Allerdings können sich die Spieler gegenseitig durch Verschieben der Wege am Erreichen ihrer Ziele hindern.

# Voraussetzungen

* Android-Geräte
* Android SDK
* Java IDE
* Graphikprogramm für das Design des Spielfelds

# Details zur Umsetzung

## Muss

* Landscape-Modus (Querformat)
* nicht drehbar in Portrait-Modus
* 2D-Draufsicht des Spielfeldes
* Steuerung per Touchscreen mit Hilfe von Steuerelementen wie Buttons und Hyperlinks
* Spielbarkeit auf **einem** Android-Gerät
* 2-Spieler-Modus

## Soll

* Umsetzung verschiedener Spieler mit Personalisierung (Name, Farbe)
* Animation bei Verschiebung der Platten und Figuren
* 3-6-Spieler-Modus

## Kann

* 1-Spieler-Modus gegen KI (Künstliche Intelligenz)
* geräteübergreifende Spielbarkeit
* Informationen zu den Sehenswürdigkeiten anzeigen

# Rollen

|  |  |
| --- | --- |
| **Personen** | **Rollen** |
| Christiane Helmchen | Entwicklung, Konzeption, Tests |
| Yvonne Meininger | Entwicklung, Konzeption, Design |
| Janina Schilling | Entwicklung, Konzeption, Projektleitung |

Ist eine Rolle nur einer Person zugewiesen, so bedeutet dies, dass sie die Hauptverantwortung trägt.