**Projektplanung M320**

**Idee**

Plattformer Game objektornientiert Programmieren.

* Viele Klassen einbauen
* Eigene Grafiken einbauen
* Mit Pytest testing ausführen
* Interface einbauen
* Sequenzdiagramm und das andere
* Am Ende AI lernen lassen mit reinforcement learning

**Spielkonzept**

**Hauptcharaktrere:** Ibo und Tito (evt. Auswahlmöglichkeit)

**Levels:** Ibo hat Hunger, er hat Lust auf Cig köfte. Helfe ihm ans Ziel komme.

Auf dem Weg muss Ibo viele Hindernisse überqueren und seine Feinde, die seine Musik nicht mögen besiegen. Wenn er verliert, kommt traurige Musik, wenn er gewinnt kommt fröhliche Musik.

Ziel: Cig Köfte Restaurant

**Wenn Zeit übrig**

Falls Tito ausgewählt wird, muss du ihm helfen Jugoslawien zu retten, besiege die Militärpanzern und führe Tito ins Jugoslawischen Parlament.

Für die Spielentwicklung verwenden wir die Pygame libary.

**Testing**

Getestet werden unsere verschiedenen Objekte wie gut sie Performern und ob sie das erwartete Resultat zurückgeben.

Für das Testing verwenden wir das Pytest Modul.

**Zusatz**

Falls wir Zeit haben, werden wir Machine Learning einbauen.